JOYSTICK



JOYSTICK HEBDO

N° 39

SEGA
Les nouvôtés



WEST PHASER
Ca vient !





JETEZ VOTRE ST^F
LE ST^E EST LA !

Virgin Mastertronic présente le Magnum Light Phaser pour Amstrad. Sans Commentaires.

Revêtement A.B.S. Thermoformé. Imputrescible et Indéformable entre −30 et +60°C.

Contre-Champs Magnétiques Accélérateurs de Faisceau. Protections Renforcées.

Lentille. Verre Optique 18mm.

Double Viseur Haute Précision. (Indispensable pour Suivre les Missiles en Scrolling Vertical).

Cannon. Alignement et Diamètre Réduit pour une Meilleure Concentration du Faisceau Lumineux.

Gâchette Hyper-Sensible. Temps de Réaction Inférieur au 1/50 de Seconde.

Poignée Ergonomique. Excellente Maniabilité.

Câble TELECOM de 1,5 mètre à Connecter Directement sur votre AMSTRAD 6128 et 464.



Prix Public Conseillé 349F

+6 Jeux Gratuits

- Opération Wolf
- Rookie
- Robot Attack
- Missile Ground Zero
- Solar Invasion
- Bull's Eye

C'EST · UN JEU VIRGIN LOISIRS



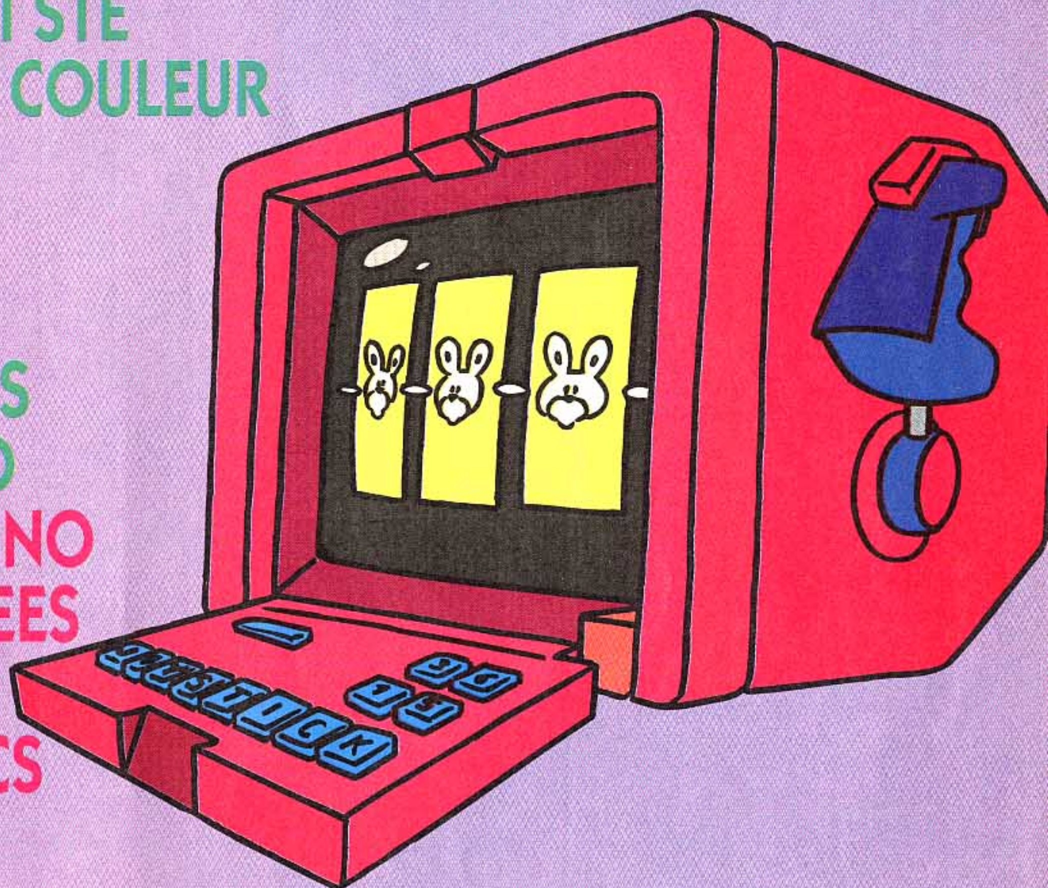
8/10 rue Barbette
75003 PARIS
Tél. (1) 42.78.98.99

LIAISON INTERNATIONALE

36.15 JOYSTICK

Jouez et gagnez des centaines de cadô

LE NOUVEAU ATARI STE
1040 + MONITEUR COULEUR
DES SOFTS
DES K7 VIDEO
DES HEURES EN T2
DES ABONNEMENTS
A JOYSTICK HEBDO
DES PIN-UP DE BRUNO
BELLAMY DEDICACEES
DES K7 AUDIO
DES COMPACT DISCS
ETC...



NOUVEAU QUIZZ

Messagerie
Forums animés, SOS,
Tribune, Débat,
Petites annonces,
Boites à lettres, More
de rire, Hit parade,
Liste des 2000
bidouilles parues dans
JOYSTICK Hebdo,
etc...

**24 HEURES SUR 24,
PLUS DE 2000 TRUCS
POKES VIES INFINIES
A CONSULTER
OU A TELECHARGER**

36.15 JOYSTICK

Amstrad CPC
Amiga - ST - SEGA
COMMODORE
SPECTRUM - PC
NINTENDO, etc...

PAPARAZZI NEWS

Réalisé par Henri LEGOY avec Michel DESANGLES et Cris de QUEANT

SOMMAIRE

N° 39 DU 20 SEPTEMBRE 1989

Il vous manque des numéros de JOYSTICK Hebdo, adressez votre commande à: JOYSTICK Hebdo 177 rue Saint Honoré 75001 PARIS en indiquant les numéros que vous souhaitez recevoir (1 à 37) ou HS pour le Hors Série. N'oubliez pas de joindre votre règlement (10 francs par numéro et 30 francs pour le HS).

Ce numéro a été tiré à 62000 exemplaires.

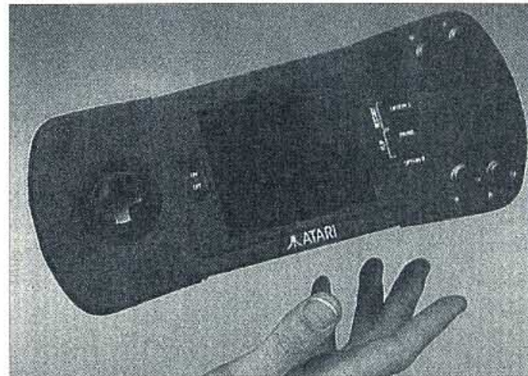
JOYSTICK Hebdo est édité par SIPRESS, 177 rue Saint Honoré, 75001 PARIS, tel: 42 96 55 59 • **Directeur de la publication:** Marc ANDERSEN • **Rédacteur en chef:** Henri LEGOY • **Manager:** François LE GRIGUER • **Direction artistique:** PIXEL PRESS STUDIO & SAMAT • **Illustrateur:** Bruno BELLAMY; Illustré: BUG RABBIT • **Publicité:** André UZAN \ • **Abonnement au journal:** Publication Hebdomadaire. • **Diffusion** Transports Presse. • **Fabrication/PAO**, CHALLENGE. • **Photogravure** BEAUCLAIR. • **Impression** Sima Torcy. • **Commission paritaire** N° 70725. Dépot légal à parution.

PARADIS ARTIFICIEL

Saviez-vous qu'à Singapour, on pouvait acheter des logiciels professionnels, du type Page Maker, Lotus 123, Excel, MS Word, etc. pour une vingtaine de francs? Une version pirate, bien entendu, avec manuel et tout. Inutile d'aller acheter un billet pour Djakarta: c'est fini. En août dernier, un conglomérat d'éditeur a porté plainte auprès des autorités locales, qui ont réagi avec célérité: descentes dans les magasins, 10.000 dollars d'amende pour chaque logiciel piraté et jusqu'à cinq ans de prison pour les revendeurs. Bizarrement, on ne trouve plus un seul logiciel pirate à Singapour.

LYNX

Le Lynx dont on entend parler depuis quelques temps - vous ne connaissez pas? C'est une console de jeu portable, équipée d'un écran à cristaux liquides, autonome, grosse comme un clavier détachable de ST, de chez Atari - ne sera certainement pas en vente en Europe avant mi-90 au plus tôt. Gag: les développeurs travaillent déjà dessus, bien sûr, afin d'assurer un parc minimum de logiciels - mais c'est sur un Amiga qu'ils développent.



CONSOLE PORTABLE ATARI

A3000, DEUXIÉME

On ne sait toujours pas grand chose sur l'Amiga 3000 dont on vous parlait la semaine dernière, mais on a un détail supplémentaire: il sera équipé d'Unix version 5.4 (qui ne sortira que vers la fin de l'année) et ne sera probablement pas destiné au même marché que les Amiga actuels.

REACTION JAPONAISE

Le Portfolio d'Atari a énervé les japonais: Sharp, Hitachi, NEC et Matsushita tiennent absolument à faire savoir qu'ils ont un projet similaire. Ben oui, les mecs, mais il est où? Tiens, moi aussi, j'ai un PC de poche en projet. Danboss aussi, à ce qu'on m'a dit. Danbiss se tâte encore. A mon avis, ça doit pas beaucoup déranger Tramiel.

REACTION JAPONAISE, DEUXIEME

Fujitsu voudrait bien faire savoir que lui aussi a l'intention de commercialiser un PC dans le genre du Portfolio d'Atari, mais équipé lui d'un lecteur de disquettes. Taille

TELEX

• L'Atari TT (le vrai 32 bits qui sortira l'an prochain) sera équipé des deux prises Midi désormais rituelles. Une nouveauté sur une machine Unix.

• La suite de Millenium 2.2 (Electric Dreams) est en route. Elle s'appellera Deuteros.

• La présentation du Stacy, l'Atari ST portable, c'est pour cette semaine au salon de la musique. On vous en cause la semaine prochaine. Dernière minute, il n'est pas au salon, on vous en KOZ KAN même la semaine prochaine.

• Possesseurs d'Archimède, vous pouvez ouvrir la bouteille de champagne qui dort au frigo depuis deux ans:

Domark va adapter Hard Drivin' et Trivial Pursuit pour votre machine, et Ocean et Mastertronic pensent faire quelque chose dessus. Dragonware va aussi sortir Ooze.

• Précision: ce sont les programmeurs de Rick Dangerous qui feront le jeu sur Monty Python.

• Digital Magic Software va sortir Trained Assassin. Le jeu est simple: vous avez un bazooka au départ, et plus le sang coule, plus vous récupérez d'armes. Et ça vous amuse, bande de sadiques?

• Dans Wicked, d'Electric Dreams, vous êtes le soleil, et vous vous battez contre la lune. Original, non?

des disquettes: 2 pouces. C'est nouveau, ça vient de sortir mais il faudra vous y habituer parce qu'il y a des chances pour que ça devienne un standard. Le PC de poche de Fujitsu coûtera quand même trois fois plus cher que celui d'Atari, lorsqu'il sortira... S'il sort.

PV

Vous êtes peut-être déjà au courant: près de 50.000 personnes à Paris ont reçu des contraventions pour proxénétisme, vol, etc, alors qu'elles n'avaient fait "que" griller des feux rouges ou dépasser la limite de vitesse. C'est l'ordinateur de la préfecture qui a décidé de s'inscrire aux abonnés absents. L'avantage d'un ordinateur, c'est qu'il va 300.000 fois plus vite qu'un être humain. L'inconvénient, c'est qu'il déconne 300.000 plus vite. M'enfin, à mon avis, la préfecture devrait aller regarder du côté des employés qui ont été virés récemment. Les bombes logicielles à retardement deviennent de plus en plus courantes (bien qu'elles soient assimilées à du terrorisme, sur un plan légal, ce qui coûte très cher).

L'ANGE DECHU

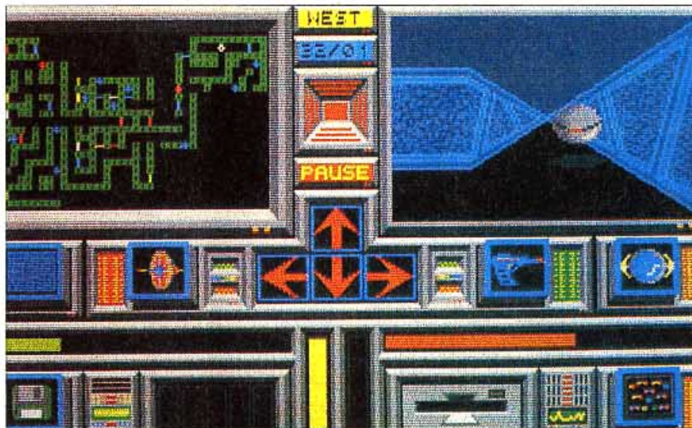
Dans Fallen Angel, vous devez nettoyer les métros parisien, londonien et new-yorkais de la pègre qui les infeste. Les graphismes respectent scrupuleusement le dessin des rames, des pubs, des quais, etc. C'est Screen 7 qui édite ça sur toutes les machines. Ca ne devrait pas tarder à arriver en boutiques.

FALLEN ANGEL



EN PROJET

Conspiracy d'Accolade devrait sortir en novembre pour ST, Amiga et PC. C'est un jeu d'aventure dont le principal atout est d'avoir 500 photos digitalisées de New-York. Il faudra retrouver sept dossiers avant de se faire rattrapper par la CIA et le KGB. Le tout en utilisant principalement la souris pour cliquer sur des directions ou des mots. Un autre jeu est en préparation pour la même époque, mais le titre est pour l'instant inconnu, bien qu'on ait déjà des photos d'écran: il s'agira de se diriger dans un complexe extra-terrestre, de récupérer des clés (ça, y a rien à faire, même dans un milliard d'années, on ouvrira toujours les portes avec des clés), de tuer des tas de monstres, etc.



LE JEU SANS TITRE D'ACCOLADE



CONSPIRACY

QUARTZ



Quartz possède l'étonnant privilège de ne pas avoir de prétexte. C'est un jeu dans lequel il faut tuer tout ce qui bouge, point à la ligne. Il ne s'agit pas de sauver la Terre, l'univers ou une quelconque princesse, il s'agit de tirer pour le plaisir. Voilà qui nous change. D'autant que le jeu est beau et très varié: scrollings, décharges électriques, tirs octogonaux, écrans de protection, etc. Vous prenez tout ce que vous connaissez déjà, et vous le réunissez en un seul jeu: vous obtenez Quartz, de Firebird. Pour ST et Amiga.



QUARTZ

ROCKET RANGER

Voilà un jeu dont l'action est simple: vous luttez contre la barbarie nazie, vous devez abattre la Luftwaffe et un zeppelin, secourir le professeur Barnstorff et sa fille, et détruire les labos de recherche à travers le monde qui sont en train de construire l'arme définitive. Vous êtes naturellement tout seul pour faire ça, mais bon, pour quelqu'un qui a sauvé 945653 fois la galaxie des envahisseurs, qui a retrouvé des millions de diamants éparpillés sur tous les mondes possibles et imaginables, et qui s'est montré bien plus fort que Rambo en abattant des ennemis armés par miliers, ça ne devrait pas être un problème. Rocket Ranger est l'adaptation pour ST d'un jeu Cinemaware qui existe déjà sur C64 et Amiga, mais bizarrement, il manque plusieurs scènes. Pourquoi, y a pas assez de mémoire?



ROCKET RANGER

ATARI: LES NOUVEAUX PRODUITS

La semaine dernière a eu lieu une conférence de presse d'Atari. Les nouveaux produits ont été présentés officiellement, et on peut donc en parler désormais sans avoir à utiliser de précautions oratoires du style "on chuchote que...", "on murmure dans les couloirs..." ou "des sources bien informées...". Gueulons donc bien haut que l'**Atari STE** sera disponible en boutique dans le courant de cette semaine. Ses caractéristiques? Le blitter qui équipait les Mégas fait désormais partie intégrante du processeur vidéo. Il a en outre été amélioré: il permet désormais des scrollings ultra-rapides dans tous les sens, et il permet de gérer des écrans dont la taille dépasse celle de l'écran physique, qui n'en affiche du coup qu'une partie. On pouvait déjà en faire autant en passant par Gem, mais à l'intérieur de fenêtres uniquement, et c'était assez lourd à gérer.
4096 couleurs sont désormais disponibles. En même temps? Non, toujours pas, compatibilité oblige. On est toujours limité à 16 couleurs par ligne, 48 en utilisant les astuces de Spectrum 512. Autant dire qu'avoir plus de 16 couleurs à l'écran restera aussi difficile que par le passé. En revanche, ces 16 couleurs pourront maintenant être choisies dans une palette de 4096 couleurs, ce qui va permettre des dégradés d'une finesse encore jamais vue sur nos vieux ST.



PORTFOLIO

Côté son, le **Yamaha 8912** est toujours là, mais il est cette fois épaulé par un processeur capable de gérer des sons sur 8 bits (4 seulement pour le 8912) en stéréo. Il possède même un mini-équaliseur intégré (en fait, un réglage grave-aigu). Deux prises Cinch (RCA) permettent la connection à un ampli (ou à un magnéto ou n'importe quoi d'autre).
C'est pas encore fini: la synchro vidéo est maintenant gérée, ce qui facilite la connexion à un magnétoscope ou à un Genlock. Et deux connecteurs supplémentaires permettent de brancher des interfaces double-joystick (ça veut dire deux joysticks sur chacune des deux interfaces, soit quatre au total, plus les deux qu'on connaît, ce qui nous donne un total de 6 joystick, le STE est un ordinateur familial).

Le TOS 1.4, dont on vous avait parlé avant les vacances, est maintenant intégré en Rom. Et la mémoire sera très bientôt sur des barrettes SIMM, ce qui permettra de la monter jusqu'à 4 Mégas en rajoutant simplement des Rams (plus besoin de faire de soudure). Les premiers modèles n'en seront pas équipés.



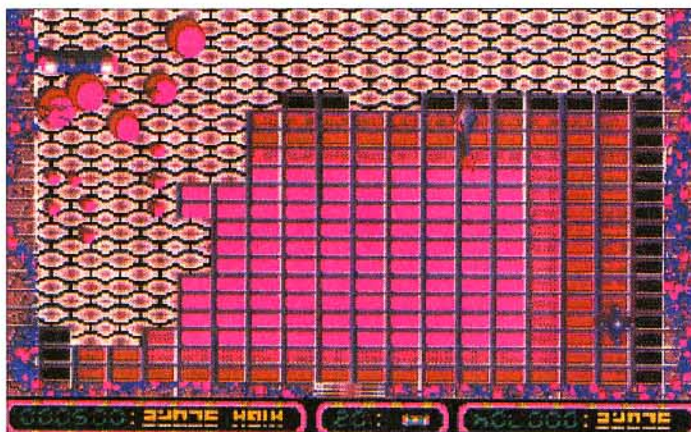
L'avantage du STE, c'est qu'il est totalement compatible avec les autres modèles. Même pour le prix: 3490 francs, soit le prix du 520 ST. Et pendant ce temps-là, le 1040 ST avec un moniteur monochrome passe à 4990 francs. Vous vous rendez compte? C'est drôlement pas cher, je trouve.
Le Portfolio est le plus petit compatible PC du monde, on avait eu l'occasion de vous en parler. Bon, ça y est, il est prêt, en vente dans les magasins. Ses caractéristiques: 128 Ko de Ram, un processeur 8088 à 5 Mhz (pour ce prix-là, vous ne vouliez pas un 68050, non?), une Rom de 256 Ko qui comprend une calculatrice, un éditeur de texte, un agenda, un carnet d'adresses et un tableur (compatible Lotus 123), un écran à cristaux liquides de 40 caractères sur 8 lignes et un clavier français. Pour l'instant, il n'accepte que le MS/Dos 2.11, ce qui n'est pas beaucoup, mais bon, on ne peut pas tout avoir. Et puis de toutes façons, on n'achète pas un PC de poche pour lui brancher 16 modems, deux lasers, et faire tourner en multi-tâche Lotus, Excel et Word.
Quelques petits trucs intéressants: lorsqu'un logiciel (un traitement de textes, par exemple) est en 80 colonnes, on peut faire défiler l'écran LCD, qui joue le rôle d'une fenêtre sur l'écran réel. On choisit la portion de l'écran réel que l'on affiche. On peut rajouter des cardes-mémoire. Celles-ci ont la taille d'une carte de crédit: et contiennent 256 Ko. Plusieurs interfaces sont ou vont être disponibles: une interface parallèle, une RS232, un programmeur de cartes, etc. Au lieu d'utiliser des disquettes, on utilise encore des cartes de 32, 64 ou 128 Ko, dont la mémoire est sauvegardée par une pile.
Le Portfolio coûte 2.990 francs et pèse 450 grammes, ce qui fait 6,64 francs le gramme. C'est un peu moins cher que du caviar, à ceci près qu'on ne peut pas brancher d'interface parallèle sur du caviar.
Le Stacy (ST portable), le TT (vrai 32 bits) et le Lynx seront présentés plus tard.

Le PORTFOLIO entre les mains d'Elie KENAN, PDG d'ATARI



ARKANOID III ?

Krypton Egg sort sur ST chez Hitsoft. Ceux qui n'en ont pas encore marre des copies d'Arkanoïd peuvent y jouer. On peut construire ses propres tableaux, certaines briques sont indestructibles, d'autres réapparaissent, d'autres encore lâchent des gélules qui agrandissent la raquette, multiplient la balle,etc, etc. Je ne vous fais pas un dessin?



KRYPTON EGG

PARANO

Paranoïa Complex, de Gremlin, est sorti sur Amstrad. Il s'agit d'une adaptation déguisée du jeu de rôle, Paranoia. En effet, la réussite sociale est exprimé par le code couleur qui permet l'accès à diverses zones, la ville s'appelle Alpha, et l'ordinateur est votre ami. Naturellement, un ami qui se trompe et il va falloir user de toutes vos ressources pour obtenir ce que vous voulez. Attention, il est inutile de chercher à tirer dans tous les coins: c'est la stratégie qui est importante.

BOOK

Micro-Application vient de sortir "Le grand livre de Calamus". 250 pages qui reprennent plus ou moins les éléments de la doc, avec en plus quelques conseils de mise en page. Le sommaire étant mieux fait, on s'y retrouve un peu mieux qu'avec la doc normale, surtout quand on ne l'a pas, si vous voyez ce que je veux dire. Calamus, au fait, est un logiciel de PAO sur Atari, qui est plutôt très bon. Tout ceux qui n'arrivent pas à se retrouver dans les menus, sous-menus et sous-sous-menus peuvent se référer à ce bouquin qui leur en apprendra plus que de longs et fastidieux tâtonnements.

FANZINE

Un autre fanzine, sur Amiga, Atari et de temps en temps d'autres machines, a vu le jour il y a peu: il s'appelle Flag. Il contient des tests de jeux, des trucs et astuces (c'est nouvô!), des listings et un article sur Dépêche Mode (ne me demandez pas pourquoi). Le numéro 1 est disponible chez Flag, Futura Project, 30 rue Jean Bringer, 11000 Carcassonne. Il coûte 10 francs, mais vous pouvez aussi commander le numéro 0 gratuitement contre une simple enveloppe timbrée à 3,70 francs. Le numéro 2 devrait sortir incessamment et s'appeler "numéro 10", en binaire, s'il vous plaît. Voilà une bonne idée.

TONTON POURQUOI TITUS !!!!?

Les compatibles assurent très mal dans le domaine du son. C'est pas nouveau mais c'est bientôt fini. En effet TITUS fait développer, par sa filiale aux States, une carte qui mettrait le PC au même niveau sonore que l'Amiga. Génial non!!!

CRAZY CARS II, si vous ne l'avez pas vous le connaissez sûrement, eh bien sachez qu'il figure dans les cinq premiers de tous les hits sur PC aux USA.

Les FM ont-elles une AM?

La société ADEPT DEVELOPMENT commercialise une interface Amiga au goût nouveau: le Real-Time Sound Processor. Il est composé de deux morceaux de ''hard'' qui se "plug" dans votre Amiga ainsi que d'un logiciel, le tout sous cellophane (les pauvres). Le but de ce programme est de pouvoir modifier des ondes sonores issues d'une chaîne Hi-fi afin de générer des effets spéciaux (réverbèration, écho, vibrato, ping-pong) ainsi que de moduler votre fréquence en FM et en AM en modifiant les paramètres LFO de votre signal en temps réel! Bref, RTSP est une superbidouille unique en son genre! Tellement unique qu'on se demande à quoi cela peut-il servir. En effet, il est impossible de sauvegarder les sons digitaux sur votre bécane et seule une platine cassette pourra être témoin de votre oeuvre. Les radio-amateurs pourront apprécier à sa juste valeur ce produit pour leurs délires criards et dégoûtants. Mais attention! L'originalité n'a pas de prix! (1390f! Erk!). "Chers auditeurs, il est maintenant l'heure de rendre l'antenne, à vous les studios, à vous Simone! Mone...mone...one..one..ne..ne!"

Dernière minute! L'importateur officiel de RTSP, Bab Micro, annonce la sortie prochaine d'un logiciel échantillonneur: DIGITAL STUDIO destiné à être interfacé avec Real-Time Sound Processor. A suivre...

A BIENTOT! LA VETTE!

Les concepteurs du célébrissime Falcon, Spectrum Holobyte, s'apprêtent à commercialiser une superbe simulation de Corvette (Vette pour les intimes). Faisant appel presque exclusivement à la 3D, ce simulateur va certainement faire un gros... crash! Le but du jeu est de rivaliser avec les plus monstres européens: Lamborghini Countach, Ferrari F40, Porsche 911. Bref, de montrer que la Vette est américaine et que tout ce qui est américain est mieux. Et toc! Disponible dans quelques semaines sur PC les versions Atari & Amiga sont prévues pour la fin d'année. Vette, digne successeur de Test Drive? A suivre...



VETTE

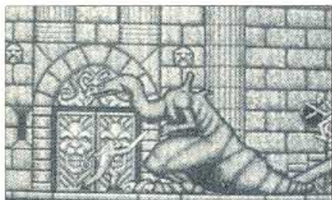
POPULOUS SUR PC? CROOOAAACK!

Bullfrog, l'équipe qui a conçu Populous vient de terminer la version PC de ce superbe jeu de stratégie. Tous les modes graphiques du CGA au VGA en passant par la norme Hercules sont supportés. De plus, le jeu pourra être controlé au joystick afin d'aider ceux qui n'auraient pas de souris sous la main (les pauvres). La sortie de cette version PC est prévue pour la mi-octobre...

PAPARAZZI NEWS

BARBARIAN II PAR PSYGNOSIS

La suite de Barbarian sur amiga (attention! Nous parlons de Barbarian de Psygnosis et non de Palace software) s'apprête enfin à sortir de son trou. En effet, voila plus d' un an que les fanatiques du Barbare aux cheveux d'or avaient perdus



l'espoir de voir une suite pour leur idole. Heureusement le mal est réparé avec Barbarian II. Vous trouverez dans cette nouvelle production, des nouvelles sprites gigantesques ainsi que de nouveaux effets spéciaux spectaculaires. Les graphismes quant à eux, retranscrivent bien l'ambiance des premiers Psygnosis et c'est tant mieux! Qui a dit que leurs premiers jeux étaient les meilleurs! Hein?

OCEAN

Océan est en train de développer un simulateur de vol pour Atari & Amiga qui risque de concurrencer directement les plus grands simulateurs existants. Le F-29 RETALIATOR est le prototype d'un avion futuriste développé par la firme Gruman utilisant une technologie à géométrie variable. Une démo du petit bijou nous a montré la qualité de l'animation "à la falcon". Au point de vue réalisme, sachez dès à présent que ce soft incluera des missions du style bombardement air sol et air air. Les différentes vues du cockpit seront animées permettant de voir, entre autre, le pilote faire une grimace lorsque celui-ci effectuera un virage diabolique à haute teneur en G négatifs! Pour terminer, apprenez qu'une option de vol en formation est à l'étude... Si Ocean y met vraiment du sien, F-29 sera LA référence en matière de simulation. Sortie prévue debut 90.

UNE CHASE ANGLAISE POUR L'HQ.

Black Leader à Red bandit....veuillez stopper votre véhicule. J'ai dit: stoppez votre voiture! Ah! Tu veux jouer au petit bandit! Attends un peu que j'active mon turbo propulseur! Et han! Ocean (encore eux!) vont bientôt commercialiser la version Amiga et C64 de ce hit d'arcade, j'ai nommé: Chase HQ. Votre but est d'intercepter un vehicule bandit en n'hésitant pas à jouer avec la manette de votre turbo-propulseur. Les scrollings foudroyants de la version arcade seront-ils bien bein transcodés en micro? Mystère. Sachez cependant que le responsable du développement chez Ocean a demandé aux programmeurs d'adapter les routines d'animation de Chase HQ à la Batmobile du vengeur masqué. Un choix certainement pas innocent!

ALTERED BEAST.

Permettez-moi de vous signaler que mon esprit pourtant exercé vient de découvrir un nouveau sport étonnant. Après le shoot'em up, le sex'em up, voici un soft de beat'em up! (Mais que vont dire les voisins!). Activision est en



train developper un superbe logiciel à mi-chemin entre Ghost & Goblins et Sword of Sodan qui vous plongera dans l'atmosphère envoutante et démoniaque du royaume des abimes. Il s'agit en fait d'une conversion d'un hit d'arcade qui s'avère d'après les premiers graphismes obtenus de très bonne facture, une chose rare pour Activision. L'unité de développement qui s'apprête à relever le niveau nous indique que le jeu pourra être utilisé à deux et que plus de huit monstres de grande taille pourront vous attaquer simultanément. Une prouesse technique qui fera plaisir aux possesseurs d'Amiga!

UFO DE SUBLOGIC.

L'équipe de Sublogic va commercialiser en Automne un soft d'un genre nouveau: il s'agit d'un simulateur de soucoupe volante. (Aahahahahahah! J'étais sur qu'ils étaient un peu fêlés ces gens la!) Votre soucoupe sera équipée du dernier cri en matière de technologie extra-terrestre: un réacteur anti-gravité, un transducer ainsi que d'un rayon tracteur (idéal pour faire ses courses). Hélàs, mille fois hélàs, votre vaisseau ne possède aucune arme! (Merci E.T) Entièrement réalisé en 3D comme la plupart des simulateurs de Sublogic, le logiciel nous offre une nouvelle approche du vol mécanique. Vous pourrez de plus utiliser les disquettes scénario de Flight Simulator et découvrir les richesses de notre chère Terre adorée. A suivre... (si vous le pouvez!)

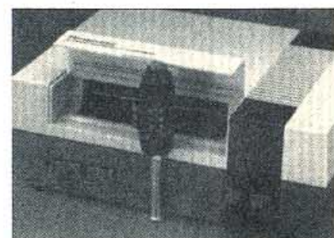
LE POWER GLOVER BIENTOT EN FRANCE.

Les heureux possesseurs de consoles Nintendo seront émerveillés d'apprendre qu'un joystick hors du commun va prochainement être commercialisé en France sous le doux nom de POWER GLOVER. En fait, il s'agit d'un joystick intégré dans un gant qui repodruit à l'écran toutes vos réactions. Imaginez un peu un combat avec Mike Tyson's Punch Out avec cet engin! Du grand délire! Et hop! Un upercut dans le nez! De nouveaux jeux Nintendo sont en train d'être créés afin d'utiliser au mieux ce superbe gant magique. JOYSTICK Hebdo vous conseille de vérifier si votre télévision est encore sous garantie avant de l'utiliser.



PRIVES DE DESSERT

La société SAFE-CARE PRODUCTS, vient de lancer aux Etats unis un cadenas qui bloque l'accés de votre console NINTENDO adorée. Les parents qui seraient en train de lire ces lignes, vont sauter de joie... les bougres! Ce cadenas démoniaque possède en plus une combinaison à quatre chiffres rendant l'ouverture impossible par des Nintendo's rebel. Une chose encore, inutile d'essayer de le scier: il est en acier trempé. Nom de code de l'engin: HOMEWORK FIRST. Vos insultes peuvent être adréssées par courrier à la société Safe-Care Products basée dans l'Illinois.



CHARGEZ !

La rentrée se présente bien, les softs sortent et dans les semaines qui viennent le ryhtme devrait s'accélérer. Voici un petit point des nouveautés:
MENACE (PSYGNOSIS) PC ° **BAAL** (PSYGNOSIS) PC ° **HORSE RACING** (MINDSCAPE) PC °**HEATWAVE** (HEWSON) CPC ° **BISMARK** (PSS) AMIGA ° **SAFARI-GUNS** (ND PRODUCTIONS) ST-AMIGA ° **GEMINI WING** (VIRGIN GAMES) ST-AMIGA ° **FIENDISH FREDDY'S** (MINDSCAPE) AMIGA ° **XENON II** (IMAGE WORKS) ST-AMIGA ° **BLOOD MONEY** (PSYGNOSIS) ST ° **BLOODWYCH** (IMAGE WORKS) ST-AMIGA ° **PASSING SHOT** (IMAGE WORKS) ST-AMIGA-CPC-C64 ° **PAPERBOY** (ELITE) ST-AMIGA ° **BARBARIAN II** (PALACE) AMIGA ° **MONTE CARLO CASINO** (CODE MASTERS) CPC K7 ° **DEATH STALKER** (CODE MASTERS) CPC K7 ° **NEWZEALAND STORY** (OCEAN) CPC ° **HATE** (GREMLIN) ST ° **ROCK STAR** (CODE MASTERS) CPC K7

L'ARCHE D'IVANHOE REJOINT L'OCEAN

IVANHOE est le nouveau logiciel de l'équipe française d'Océan. Après avoir réalisé Opération Wolf, Océan France récidive avec un logiciel médiéval qui va titiller Cinemaware. L'éditeur nous promet des graphismes grandioses, une animation diabolique et des décors BD fabuleux. Quant on se souvient de la qualité de Opération Wolf, on ne peut s'empêcher de penser qu'IVANHOE risque de devenir un méga-hit! Sa sortie est prévue pour la fin octobre sur 8 et 16 bits.

RED LEADER! REPONDEZ!

Les fous de simulation seront heureux d'apprendre que bon nombre de scénarios pour Flight Simulator sont disponibles! (je ne vous apprends rien... mais...). Les scénarios introuvables comme ceux de St Louis ou d'Hawaii peuvent être commandés directement aux Etats-Unis. Renseignements: Sublogic: (800) 637-4983. De plus, nous apprenons à l'instant qu'un grand importateur français s'apprête à commercialiser la version PC du "Flight control I", un véritable tableau de bord qui se connecte sur la prise clavier. Celui-ci est équipé d'un volant et de manettes des gaz!

-Message reçu, Roger! (prononcez "raudjeur").

KICK OFF OU ENCORE

L'américain Microprose vient de lancer aux Etats-unis la version Amiga de PRO SOCCER, un simulateur de football ressemblant étrangement à Kick Off. Utilisant un scrolling plein écran, le jeu fait apparaître le terrain "vu d'avion". Carton jaune, coup de sifflet et penalty sont donc remis au goût du jour avec Pro Soccer et nous attendons vivement la date de disponibilité de ce soft afin de procéder à un test comparatif Kick Off-Pro Soccer démoniaque! Ah? C'est interdit? Bon... Attends un peu mon gaillard!

UN NOUVEL AIR BUS

Nom de code: A3001. Caractéristique principale: mouline plus vite que son ombre. Non! Je ne suis pas en train de vous parler du nouvel Airbus mais de la nouvelle carte d'extension pour Amiga de Great Valley Products (GVP). La GVP est une carte accélératrice multi-fonctions qui intègre un 68030 à 25 mhz associé à un co-processeur arihtmétique 68882 pouvant gérer jusqu'à 8 mégas de Dram 32 bits. La carte A3001 possède en plus un contrôleur de disque dur autoboot SCSI. Destinée aux Amiga 2000, cette merveille de silicone multipliera par 7 la vitesse de votre bécane! Rien que ça! Même le MacII d'Apple ne peut plus suivre! Imaginez Falcon avec une carte pareille! C'est plus un jet que vous pilotez mais un missile!

DIGIPAINT 3 C'EST 3 FOIS MIEUX

La société Newtek vient de commercialiser le logiciel de dessin Amiga en Ham au Etats-Unis. Ceux qui seraient restés à la version 1.0 seront heureux d'apprendre qu'ils n'ont rien raté: la version 2.0 n'existe pas! (DeluxePaint 3 oblige). Digi3 intègre de nouvelles fonctions très puissantes telles que le contrôle des ombres en temps réel en fonction de l'emplacement de la source de lumière, un super bitmap pouvant atteindre 1024x1024 pixels ainsi que le "texture mapping". Newtek a inclus dans son programme des routines de traitement de l'image utilisées par Digiview Gold, simulant l'affichage de plus de 100.000 couleurs simultanées à l'écran. Waoow! Le programme étant entièrement écrit en assembleur, nous prévoyons que sa rapidité pour les calculs de déformation de brush et de remplissage sera inégalée sur Amiga. Les concepteurs de Photon 2.0 vont faire une jaunisse! Ce superbe soft sera disponible dans quelques semaines en france. Merci Newtek... La première caractéristique de la version étendue est de pouvoir créer des posters neuf fois plus grands que la taille de votre page. De nouvelles fontes "colorées" sont disponibles et le format PCX est enfin accepté. DP2+ permet enfin de dessiner en MCGA /VGA et VGA+, le positionnant par ce fait comme un excellent challenger sur le marché des tablettes graphiques. Vous pourrez obtenir une mise à jour de l'ancienne version, en déboursant la modique somme de 350 francs.

ROBOCOP II TOMBE A L'EAU.

Océan (non! Pas eux!) vient tout juste de signer une licence avec Orion Picture pour l'adapation en micro de la suite du vengeur robotisé. L'équipe chargée de la conversion assure qu'ils ne renouvelleront pas le crash du premier volet qui avait énormément déçu. Sortie prévue pour la mi-90. Wait and see.

VIRUS

Il est fort probable qu'un virus se soit attaqué au système informatique qui gère les transactions de la bourse de Londres. La maladie est apparue dans les disques où sont stockées les informations. Le système d'auto contrôle se mangeait toute la mémoire, laissant les données sur la touche, refusant donc d'enregister la valse des pèpètes au grand dam de tous les initiés. On n'est plus sûrs de rien!

TELEX

• Commodore pourrait bien lancer un modèle concurrent au Stacy. Peut-être présenté au Comdex en novembre, mais pas en boutiques avant la fin des haricots, et encore.

• Narcissus et Sci-Fi sont deux jeux de Light Source Productions exclusivement développés pour l'Amiga. • Sortie possible en octobre. Ghost'n'Goblins, qui devait sortir au début de l'année sur ST, sortira peut-être au début de l'an prochain.

• Ouah, eh, Tempest, qui était sorti en arcade à peu près en même temps que Qix, il y a deux ou trois milliers d'années, va sortir bientôt!

• Une nouveauté de chez Psygnosis: Infestation (la base Alpha II ne répond plus, car elle a été envahie par des êtres hostiles, vous devez aller faire sauter la planète pour éviter que ces êtres ne se répandent dans la galaxie).

• Le nouveau catalogue 89 INNELEC est disponible! Il a 150 pages environ, 17 587 498 128 216 articles en référence... Comment ça?... Me trompe je? Aurai je compté 12 fois les mêmes pages? Who knows? Mais il a surtout une page de pub JOYSTICK Hebdo, le plus bô!

• La souris DEXXA DLS est disponible. Elle est compatible PC, COMPAQ et autres bécanes.

• Bientôt le retour du PACK DAC EASY, le paquet de logiciel qui met le paquet! Compta, budget, traitement de textes et autres facéties! Tout ça pour moins de 1000 balles. Sur PC!

PAPARAZZI NEWS

LES VOYAGEURS DU TEMPS EN RETARD?

Les voyageurs du temps est le dernier soft de Delphine Software, célèbre pour avoir réalisé Bio-challenge et CastleWarrior (aie!). Les diapositives que vous voyez nous promettent un superbe soft d'aventure à mi-chemin entre Les portes du temps et The Krystal. Hélas, mille fois hélas, il ne s'agit que de diapos! Dites Mme Delphine vous pourriez pas les faire un peu plus croustillantes vos previews? Certes, j'aime beaucoup regarder de belles photos mais il n'y a pas que ça dans la vie!



LES VOYAGEURS DU TEMPS

INFOMART

Enfin, on y arrive à ce 26 septembre tant attendu! Plus que quelques jours avant de pouvoir pénètrer dans la Mecque permanente de la micro, débordante de pros et de conseils, mais surtout de bécanes et de programmes. Sous la grande voute du CNIT, à la Défense, nous irons tous nous prosterner devant notre déesse l'informatique! Attention toutefois, méfiez vous des contrôleurs de la RATP, le CNIT est en zone 2! Un vulgaire ticket de métro ne saura contenter les shérifs du RER, trop contents qu'ils seront de taxer votre jeunesse et votre passion!

PORTABLE 1

H Qu'est ce qu'on va bien pouvoir faire de nos PORTFOLIO? Nul doute que ça va faire fureur dans tous les RANGE ROVER et les boites à la mode de Paris. "C'est quoi vot'nom déjà? ... Stéffanie? ... avec deux effes? ... Cette bosse là, meu non, ce n'est pas ma teub, elle est con, elle... C'est mon gagne pain, mon ordinateur de poche, dans lequel j'écris tout ce que je vois la nuit, parce que l'écran est lumineux, et que je peux le matin recopier dans mon DESKTOP, ma machine de burô, quoi... n'est ce pas, parce que cette chose là, que vous tenez en main, on peut quasiment la nommer LAPTOP. C'est dingue, non? Au fait, cher ange, votre autre main peut constater que cette autre bosse, là, n'est ni plate ni petite... Etonnant, non?

PORTABLE 2

Le 27 septembre, à APPLE EXPO, au CNIT, le portable MAC sera présenté à la foule. Certains spécialistes l'ont déja vu, et le jugent intéressant. 8 heures d'autonomie, écran qu'on voit même quand on est pas en face, trackball à la place de la souris, poids pas trop lourd, et prix MAC. Mais surtout, compatibilité totale avec tous les systèmes MAC. On demande à voir! Pour les portables, on a pas fini, voir la suite!

PORTABLE 3

TOSHIBA, Constructeur japonais, en la personne de Monsieur ATSUTOSHI NISHIDA, grand chef du service ordinateur, vient de présenter à PARIS, l'évolution du marché de la machine, en fonction de la demande telle qu' ils vont la façonner. Parce que l'avance de TOSHIBA est dans le portable, une grande partie de leurs efforts sera consacrée à persuader le client de la nécessité d' avoir un big portable partout, plutôt q'un petit portable dehors et un compatible moyen dedans. Il faut savoir que 11% de tous les PC sont des portables aujourd'hui et que dans deux ans, il y en aura 20% soient 2.3 millions. Les écrans seront couleur,LCD et plasma, les machines seront ouvertes à toutes les communications, et à la limite pourront être des customs, puisque chacun trouvera une machine idéale.



ATSUTOSHI NISHIDA

TOSHIBA

Ca travaille dur dans l'innovation, et les projets presque réalisés sont prometteurs pour l'avenir. Dans la série: "Je l'aurai un jour, je l' aurai!", il faut savoir qu'en 82 Toshiba avait monté un projet surnommé "BRIGHTER BLUE", bleu plus éclatant pourrait on traduire sans savoir que le surnom d' IBM est BIG BLUE, qui est lui même un pastiche de BIG BROTHER, l' ordinateur tout puissant du roman "1984" d' ORWELL que je recommande à ceux qui veulent frissonner un peu, et comprendre une partie de la démarche du CCC. On parlera du CCC plus tard, car on s' éloigne du sujet initial: le progrès! Toshiba avait donc lancé une équipe de recherche sur un nouveau produit qui allait devenir son fer de lance: le portable! Mais cette équipe ne s'arrète pas là et continue dans l'innovation. Devraient pointer le nez bientôt! Les disques durs de 2.5 pouces! Plus rapides et plus petits! Les disques durs 3.5 de 200 Méga, j'en pleure d'émotion....Un instant je sèche... Pendant cette interruption due à un débord involontaire de mes glandes lacrymales, branchez vous sur le 3615 JOYSTICK, il y a des cadôs à gagner et des pokes à charger! Je vous parlerai pas des batteries au NiH2, Nickel Hydrogène, plus petites et plus... puissantes! Je vous parlerai pas non plus des écrans couleur plats plasma, à réaliser en accord avec IBM. Je vous parlerai encore moins des futurs ordinateurs 486, 586, 686, 786... Le porte parole japonais s'est arrêté là, car plus personne ne respirait, curieux de savoir jusqu'à combien il pouvait compter. L'avenir, c'est quoi? 200 MHZ de fréquence d' horloge, 100 Mégas de DRAM!... Ca va devenir fou!



3200SX TOSHIBA

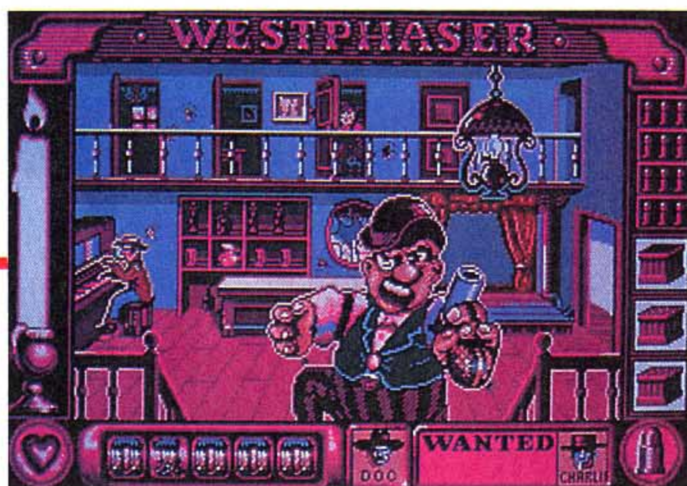
DRAM

Y EN A PLUS DE DRAME avec un E! Les DRAM sans E sont de retour, et la puissance des bécanes va de nouveau pouvoir augmenter! Génial!

NOUVEAUTE CHEZ INNELEC

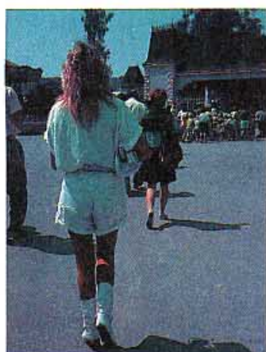
Tout ce qui suit est de la nouveauté toute neuve qu' elle est en train de sortir à une vitesse que c'est pas croyable l'époque qu'on vit!

Du laptop et du desktop, vous n'avez pas fini d'entendre causer dans ces pages, puisque voici RAPID RELAY, kit de tranfert de 5,25 à 3,5p et lycée de Versailles et même que si on est pas nul, on peut transfèrer du 3,5 vers du 3,5 et du 5,25 vers du .... 5,25 pouces! Vous suivez, c'est bien! Dans le paquet, on trouve en plus des disquettes programme 3,5 pouces et 5,25 pouces, le super cable qui peut se brancher indifféremment sur 25 broches mâles et sur 9 broches du même sexe, ce qui permet de relier un PS à un PC, de les marier et leur faire échanger de bonnes infos! Pas mal comme aventure! Le transfert de fichiers est le but minimum de ce programme, car d'autres manoeuvres sont parfaitement possibles, telles que copie intégrale du directory, manipulation de catalogue, classement de fichiers par attributs, etc... Une brave bête, en quelque sorte!



Le WEST PHASER.

Contrairement à ce que vous avez pu lire ou entendre dire par ailleurs, le WEST PHASER, colt à rayon lumineux est bientôt disponible pour faire pèter vos écrans de PC, ATARI, AMIGA, CPC et ... Non pas THOMSON! Dans un numéro précédent, nous vous avions parlé de belles jeunes filles enveloppant de leurs charmes la présentation d' enfer du nouveau cheval de bataille de LORICIEL. Et bien aujourd'hui, on n'hésite pas, on vous montre une photo!



MIAM ! MIAM !

Le WEST PHASER, c'est tout d'abord un jeu de cow boy et d'indiens qui vous transformera en acteur dans le film que vous avez toujours rèvé d'interprèter. Après les différents règlages en usage dans l'informatique optique: intensité, centrage, boissons, téléphone, petite amie, maman, devoirs on verra plus tard, vous allez pouvoir vous choisir les personnages à incarner et les personnages à pourchasser dans le wild West. En s'huitre, vous voilà parti à cheval vers vos aventures géantes. Sur PC en 4 couleurs, c'est pas mal, mais ça ne vaut pas la version ATARI, non terminée encore, mais ô combien plus lumineuse et colorée, aux banques sons plus vastes et chatoyantes, plus western, quoi! Différents décors et différentes situations vont affiner votre précision et vous user l'index, vous rendant la main plus sensible pour d'autres actions. Les décors? Ben, heu... Ah oui! Le saloon, la rue, l'attaque de la caravane par les indiens, la mine. Il est intéressant de rappeler que: vos tirs même maladroits peuvent détruire des objets non prévus dans le but ultime du jeu, qui est rappelons le, de capturer des bandits. Un tir sur un miroir ou une vitre les brisera, donc bonjour les débris dans les décors! Il est également interressant de souligner encore que des routines vous seront fournies avec le WEST PHASER pour intègrer l' usage du flingue dans vos propres programmes. A SIGNALER:



ATARI

Si vous avez des idées d'utilisation du WEST PHASER dans un programme, qu'il soit jeu ou utilitaire, n'hésitez pas à nous écrire à JOYSTICK, pour nous soumettre vos idées. Il y a des prix à gagner!



ATARI

CAPONE et POW

Très bon exemple de l'adaptation du WEST PHASER, ces deux jeux qui pouvaient s'utiliser avec un light gun un peu cher reviennent à la surface, grace à cette nouvelle arme de vente. C'est pour AMIGA et PC.

CRAZY SHOT.

Le stand de tir comme à la fête foraine. Les pipes, mais non, mais non, les cartons, les ballons, les canards, et la chasse aux animaux sau-



vages, tout ça tirable avec votre génial WEST PHASER ou alors, avec votre clavier minable fourni par le constructeur! Pour toutes machines, surtout les bonnes!



Dernières nouvelles. TELEX TELEX TELEX

Sont en cours de finition chez LORICIEL: PINBALL MAGIC. Jeu de flipper... sur ST et Amiga... TANK, nom non définitif, jeu de simulation de guerre tankeuse! Tank on a la santé! sur ST.... TENNIS MAGIC, jeu de tennis sur Amiga, où chaque adversaire a son demi écran horizontal pour se voir. Pourrait se jouer seul ou à deux avec et contre l'ordinateur!

ABONNEZ VOUS

LES AVANTAGES

2 N°s GRATUITS

• Un abonnement pour 6 mois (24n°s vous reviennent à 264F au lieu de 288F. (l'équivalent de 4 demi-numéros gratuits).

• UN TEE SHIRT JOYSTICK HEBDO

en cadô de bienvenue

• Vos P.A. sur 3615 JOYSTICK

Nous saisisons pour vous, toutes vos P.A. sur le serveur de JOYSTICK Hebdo

125F de réduction sur l'achat d'un **multiface** à commander directement chez POWER PRODUCT FRANCE (pour ST • COMMODORE • CPC • SPECTRUM) et qui vous permet entre autre, la sauvegarde de vos parties en cours et de pouvoir placer vos POKES de vies infinies.

BULLETIN D'ABONNEMENT

A retourner sous enveloppe affranchie avec le réglement par chèque ou CCP à **JOYSTICK Hebdo**
Service abonnement, 177 rue saint Honoré • 75001 PARIS

OUI, je m'abonne pour 6 mois (24n°) à 264F au lieu de 288F

NOM ....
PRENOM ....
ADRESSE ....
CODE POSTAL .... VILLE ....
AGE .... ORDINATEUR .... SIGNATURE ....

Je désire recevoir
mon Tee Shirt JOYSTICK HEBDO Taille M L XL

JEUX... CRACK!

GAGNEZ UN CHEQUE DE

300 F POUR UN PLAN ou UNE SOLUCE

200 F POUR UN LISTING

50 F POUR UN TRUC

Envoyez-nous vos SOLUCES, PLANS, VIES INFINIES, TRUCS, ASTUCES, BIDOUILLES, inédits, pour des Jeux ou des Softs, quel que soit votre ordinateur, et nous vous enverrons un chèque si votre trouvaille est publiée. Et n'oubliez pas d'indiquer la marque de votre Ordinateur.

JOYSTICK Hebdo
Jeux Crack
177 rue Saint-Honoré,
75001 PARIS

Toujours une superbe rentrée avec un JACK'S POKE de 4700 F.

MAUBERT (800 F.), PRADOS (650 F.), LUCAS (450 F.), FUNARO, DECHEZELLES (400 F. à chacun), BENIER, DEMANNET (300 F. à chacun), COUPAN (200 F.), BALANTZIAN, DANTAN (150 F. à chacun), OMD, FOURNIER, MAHOUDEAU, BARTHELEMY, (100 F. à chacun), BOUTAVANT, SEB, MONFORT, LESPARRE, HUET, HAMON, GUILLARD, LAMBERTEAUX, BAUDU, SIKA (50 F. à chacun)

DANBOSS & DANBISS

Tapez le programme et sauvegardez le en lui donnant un *NOM*, sur une disquette ou cassette vierge. Quand vous aurez envie de l'utiliser, reprennez cette disquette ou cassette, mettez là dans le lecteur, et tapez **LOAD"***NOM du PROGRAMME*"; Retirez cette disquette ou cassette, introduisez le jeu original et tapez **RUN**

SUPER SCRAMBLE (COMMODORE)

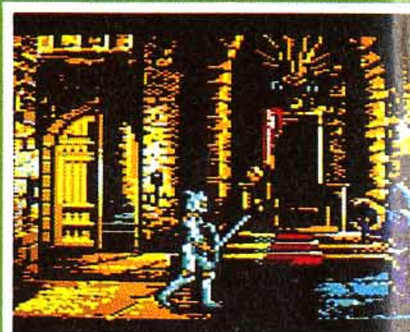
```
10 REM VIES INFINIES DE LUCAS
20 PRINT CHR$(147):FOR I=272 TO 303:READ B
30 POKE I,B-10:NEXT:POKE 53280,PEEK(162)
40 POKE 816,16:POKE 817,1:POKE 2050,0:LOAD
50 DATA 42,175,254,179,34,151,218,18,179
60 DATA 67,151,219,18,86,26,18,179,175,151
70 DATA 214,49,179,10,151,68,27,86,10,26
80 DATA 84,78,93
```

PREVIEW!

KNIGHT FORCE

TITUS sur CPC

Qui a dit que le CPC faisait partie des reliques à conserver dans un musée??? Que les images écran d'un AMSTRAD dataient d'une autre époque?? Moi je vous prouve le contraire immédiatement avec de très belles photos. Vous êtes sceptiques? Alors regardez bien et dites-moi si je n'ai pas raison: les images de KNIGHT FORCE sont vraiment super! Ce n'est pas le matériel qui est souvent à mettre en cause mais les graphistes et les programmeurs qui ne l'exploitent pas toujours au mieux.
Avec KNIGHT FORCE vous voyagez à travers le temps avec votre armure, votre épée et surtout avec la rage de vaincre d'un chevalier à la recherche de la belle de ses rêves. Un chevalier très courageux qui va devoir affronter cinq terribles sorciers, cinq époques pour atteindre son but. Je ne sais pas s'ils vivront heureux et auront beaucoup d'enfants, mais il faut attendre encore un peu jusqu'au mois prochain pour tester la version définitive de ce soft qui devrait être vraiment magnifique.



VULCAN

sur ST

Les wargames représentent une catégorie de jeux vraiment à part sur le marché des jeux. Ils requièrent une technique souvent importante et un maniement long et fastidieux. Mais les amateurs, loin de s'en plaindre, semblent prendre plaisir à ce qui rebutent tant d'autres dont votre serviteur. Mais à la guerre comme à la wargame, j'ai combattu les chiens du désert pour tester ce logiciel qui s'avère être plutot agréable grâce à de nombreuses possibilités. Des menus déroulants permettent de jouer seul, à deux, ou pas du tout, l'ordinateur jouant contre lui-même, ce qui évite les conflits. Pas sur l'écran, bien sûr, mais les phases de combats sont représentées par des petits carrés clignotants et bruyants d'un bien triste effet. Les autres paramètres raviront les amateurs, moi j'attends la sortie, un jour peut-être, de "The Ancien Art of War" sur St ou Amiga. S'ils ont pu le faire sur Mac, pourquoi pas sur nos machines préférées? Et là, juré, je suis sûr d'aimer les wargames.





MYTH

sur ST



Est-il facile d'être un dieu? Cette angoissante question, vaste sujet philosophique, trouve un début de réponse dans ce jeu d'aventure quasiment textuel puisqu'on ne trouve des graphismes qu'en allant les chercher en haut de l'écran, un peu comme un rideau de théâtre qui tomberait avec des images dessus. D'ailleurs les coups de théâtre sont aussi nombreux que les coups fourrés. Vous êtes Poseidon, Dieu de la mer et des océans réunis. En pleine surprise partie qu'à l'époque d'ailleurs on appelait une orgie, n'ayons pas peur des mots, Zeus, le patron des cieux, vous fait venir pour vous entretenir sur le manque de ferveur des mortels suite à la pénétration sur le marché de nouveaux dieux qui marchent très fort au Top 50. C'est vous qui êtes chargé d'aller faire le ménage! A peine dieu et déjà renvoyé sur Terre! Le coup de petit Jésus avant la lettre! En plus, un anglais de très bon niveau est requis. Le même en français, j'achète tout de suite, surtout avec le même analyseur de syntaxe, franchement sublime.

TIME RUNNER

RED RAT SOFTWARE sur AMIGA

Attention! Ce logiciel est un petit bijou. Non que ses ambitions soient grandes mais tout simplement parce que sa réalisation est très 'fun'. Vouscontrolez un petit personnage équipé d'un jetpack portatif qui va visiter un chateau hanté à la recherche de sa belle enfermée par un ignoble Schnitsel. Les sprites utilisés sont d'une taille microscopique mais en y regardant de plus près, ceux-ci s'avèrent extrêmement précis et du plus bel effet. On peut aisément qualifier ce soft de jeu 'super-mignon' tellement la qualité des décors mélangés à un humour corrosif sont impressionnants. Les bruitages digitalisés sont dans l'ensemble très bien réalisés, du "hhiiiiaark" au "erk erk erk" tout y est pour vous mettre dans l'ambiance "vampirique" de Time Runner. La petite société qui a réalisé ce soft s'appelle, tenez-vous bien, Red Rat Software! Si celle-ci continue à nous pondre des softs de cette qualité, nous n'avons pas fini d'en entendre parler!



JEUX... CRACK!

MATAHARI
ATARI

Pour avoir des vies infinies, prenez votre éditeur de secteur et rechercher dans le fichier "MAMA.TOS" les octets :61ØØ4A3Ø4AØØ66EE et les remplacer par : 4E714E714E714E71, rechercher aussi les octets : 61ØØF5843Ø3CØØØ1 et les remplacer par :4E714E71 4E714E71. Et pour les possesseurs de MUTIL, la première recherche est à l'offset $264 et la seconde à l'offset $5Ø9Ø. (T. MAHOUDEAU)

COSMIC PIRATE
AMIGA

Pendant le jeu, faire une pause et taper ">". Le message : "HOW DEADFULLY TARSOME" apparaît. Taper alors au clavier "GOZAIMASEN" puis ENTER.
Presser la barre d'espace pour redémarrer et vous verrez en bas à droite le message : "CHEAT MODE ACTIVE".
(Pierre Boutavant)

ROLL OUT
ATARI

Pour avoir des vies infinies, prendre un éditeur de secteur et éditer le fichier .PRG et chercher les octets : Ø4 39 ØØ Ø1 ØØ ØØ 67 87 et les remplacer par : Ø4 39 ØØ ØØ ØØ ØØ 67 87.
(OMD)

HAWK EYE
ATARI

Pour avoir des vies infinies, prendre un éditeur de secteur et rechercher les octets : 53 6E ØØ 4A 6A ØØ FE 8A dans le fichier A.DAT et remplacer les par : 4E 71 4E 71 6Ø ØØ FE 8A.
(OMD)

BOB MORANE JUNGLE
AMSTRAD

Pour avoir des vies infinies : POKE &16FØ,&41
(Damiens FOURNIER)

BOB MORANE CHEVALERIE
AMSTRAD

Pour avoir des vies infinies : POKE &16F3,&41
(Damiens FOURNIER)

ZAMZARA
COMMODORE

Pour avoir des vies infinies : POKE 12303,173
Pour avoir de l'énergie infinie :
POKE 5Ø14,173
POKE 9825,173
Pour avoir des bombes infinies :
POKE 5847,173
(MONFORT)

MOTOS (AMSTRAD)

JOYSTICK

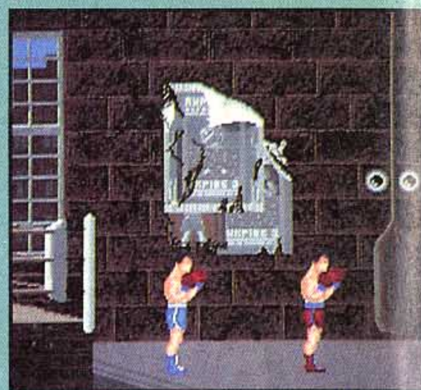
```
1 ' Tout à l'infini sur MOTOS
2 ' version Cassette de Patrick FUNARO
1Ø FOR A=48768 TO 48821: READ B
2Ø POKE A,B:NEXT A:CALL &BE8Ø
3Ø DATA 6,Ø,17,Ø,48,33,Ø,Ø,2Ø5,119
4Ø DATA 188,235,2Ø5,131,188,2Ø5,122,188,33
5Ø DATA Ø,64,17,Ø,Ø,62,22,2Ø5,161,188,33
6Ø DATA 166,19Ø,34,36,64,195,Ø,64,175,5Ø
7Ø DATA 251,5,5Ø,113,11,5Ø,223,6,5Ø,234
8Ø DATA 6,195,Ø,4
```

PREVIEW!

THE CHAMP

LINEL SOFTWARE sur AMIGA

Voici le dernier soft de simulation conçu par Linel Software. Il s'agit d'un logiciel de boxe assisté par ordinateur (BAOW!) Il m'étonnerait guère qu'un des concepteurs soit un véritable boxeur, vu qu'il s'agit du deuxième soft de boxe de l'éditeur. Mais attention! The Champ s'avère être un soft bénéficiant d'une réalisation exemplaire! Les graphismes, tout d'abord sont très travaillés et reproduisent superbement l'atmosphère de travail d'un jeune Rocky Balboa qui rêve de grandeur. En fait, les décors représentés sont sales! (Comme tous les gymnases d'ailleurs...) Vous êtes donc le jeune Rocky rêvant de gloire et d'argent qui a l'intention de devenir champion du monde Wbc pour satisfaire tous ses phantasmes. Après une période d'échauffement (saut à la corde etc...) vous allez affronter votre premier adversaire au coin d'une rue pour vous faire les dents. Une fois celui-ci écrabouillé vous serez donc prêt pour le grand final, sur un beau ring, parce que vous êtes fort et "a que c'est vous le plus grand!" Les sons issus de Sound FX sont tout simplement extraordinaires et l'on peut dire, dès à présent, que The Champ est le meilleur jeu de boxe jamais réalisé sur Amiga. A vos poings!



USS JOHN YOUNG

MAGIC BYTES sur AMIGA

Après avoir réalisé un soft d'espionnage dans un raffinerie de pétrole (Persian Gulf Inferno), une unité de developpement Amiga s'apprête à commercialiser par l'intermédiaire de Magic Byte, un véritable simulateur de Destroyer. Heureusement, on est bien loin du soft 'Destroyer' de Epyx qui été pour l'époque une cochonnerie injouable. La démo qui nous a été présentée nous permettait de connaitre l'existence de fonctions très intéressantes. En effet, non seulement vous gérez votre navire d'une façon très pointue mais de plus vous bénéficierez de fonctions indispensables à ce type de soft: les missions. Du bombardement des côtes lybiennes à la destruction de sous-marins soviétiques, rien de vous sera épargné! Rien du tout! (Héhéhé). Les graphismes faisant beaucoup appel à la digitalisation sont de très bonne qualité. Seul les bruitages sont du domaine de l'inconnu. Uss John Young risque de devenir un excellent soft et nous serons obligés d'attendre la version définitive pour vous le confirmer. A suivre...

crazy CARS II

LE JEU DE L'ANNÉE









AMIGA
ATARI ST
PC
AMSTRAD CPC
SPECTRUM
C 64/128



TITUS

28 TER AVENUE DE VERSAILLES
93220 GAGNY
TEL. : (1) 43 32 10 92





SCREENSHOTS FROM AMIGA VERSION

JEUX... CRACK!

BATTLE OF THE PLANETS (AMSTRAD)




```
 1 REM Invulnérable, missiles infinis
 2 REM Laser et carburant infini
 3 REM Sur AMSTRAD version Cassette
 4 REM De Diégo PRADOS
1Ø FOR H=409ØØ+6Ø TO 409ØØ+94:READ A
15 POKE H,A:NEXT
2Ø DATA 33,9,16Ø,34,47,32,195,Ø,32,62
3Ø DATA 2Ø1,5Ø,88,77,175,5Ø,227,66,5Ø
4Ø DATA 24Ø,65,5Ø,244,65,5Ø,245,65,5Ø
5Ø DATA 97,58,195,3,1,Ø,Ø
6Ø POKE 409ØØ+72,Ø:POKE 409ØØ+76,Ø
65 POKE 409ØØ+79,Ø:POKE 409ØØ+82,Ø
7Ø POKE 409ØØ+85,Ø:POKE 409ØØ+88,Ø
8Ø MEMORY 8ØØØ:LOAD"!":CALL 409ØØ+6Ø
```

DANDARE AMSTRAD

Pour avoir le temps infini :
POKE &79ED,Ø
POKE &79EE,Ø
POKE &79EF,Ø
Pour avoir les vies infinies :
POKE &7C58,&C9
Pour avoir l'énergie infinie :
POKE &7C2E,Ø
(Diégo PRADOS)

ROBOCOP COMMODORE

A la page de présentation, tapez :
SUEDEHEAD (essayez sans le second E si cela ne marche pas)

Pour charger le dernier niveau, tapez :
DISAPOINTED
(LUCAS)

RAMBO III (AMSTRAD)




```
1Ø REM Energie infinie tous niveaux
15 REM sur RAMBO III version Disk
2Ø REM (C) Joystick Hebdo par P. Maubert
3Ø MEMORY &8FFF:MODE 1
4Ø FOR N=&9ØØØ TO &9Ø5E:READ A$
5Ø A=VAL("&"+A$):SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
6Ø IF SUM<>8487 THEN PRINT"ERREUR!!!":END
7Ø PRINT"1 - ENLEVER LA BIDOUILLE"
8Ø PRINT"2 - METTRE LA BIDOUILLE"
9Ø PRINT:INPUT"VOTRE CHOIX (1-2) ";C
1ØØ IF C=1 THEN POKE &9ØØ4,1
11Ø PRINT:PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL"
115 PRINT"ET DEPROTEGEZ-LE"
12Ø CALL &BBØ6:CLS:CALL &9ØØØ:|CPM
13Ø DATA CD,2D,9Ø,3E,ØØ,A7,2Ø,Ø5,67,6F,47
14Ø DATA 18,Ø7,21,6A,1B,3E,D2,Ø6,81,32,FF
15Ø DATA 81,22,ØØ,82,32,E2,85,22,E3,85,78
16Ø DATA 32,7A,86,3E,4E,32,5C,9Ø,CD,2D,9Ø
17Ø DATA C9,21,ØØ,8Ø,16,ØE,ØE,42,CD,56,9Ø
18Ø DATA 21,ØØ,82,16,ØE,ØE,43,CD,56,9Ø,21
19Ø DATA ØØ,84,16,1A,ØE,46,CD,56,9Ø,21,ØØ
2ØØ DATA 86,16,1C,ØE,43,CD,56,9Ø,C9,1E,ØØ
21Ø DATA DF,5C,9Ø,C9,66,C6,Ø7,ØØ
```

TEST!

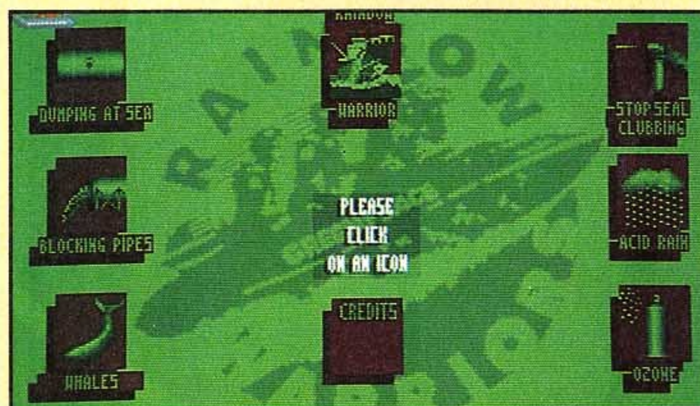
RAINBOW WARRIOR

MICROSTYLE • TESTE SUR ST • DISPONIBLE SUR ST

Rainbow Warrior, pour vous, ça doit évoquer, disons, Charles Hernu, non? Peut-être un tout petit peu Fabius, aussi. Et les faux époux Turenge. Rassurez-vous, c'est ce que pensent les australiens aussi. Mais c'est tout: pour le reste du monde, c'est le bateau-emblême de la seule organisation de lutte écologiste: Greenpeace. L'affaire, comme on l'a appelée, ne concerne que la France et l'Australie. Ca explique que le jeu n'ait strictement aucun rapport. Ne vous attendez donc pas à jouer le rôle d'un plongeur qui doit aller poser des bombes sous la quille en évitant d'être haché par les hélices. Greenpeace, donc, existe depuis 18 ans. Micro Style, qui existe depuis quelques jours à peine et qui a besoin de se lancer, a décidé de faire un jeu sur le sujet. De quoi parle-t-il, ce jeu? Mmmhh?

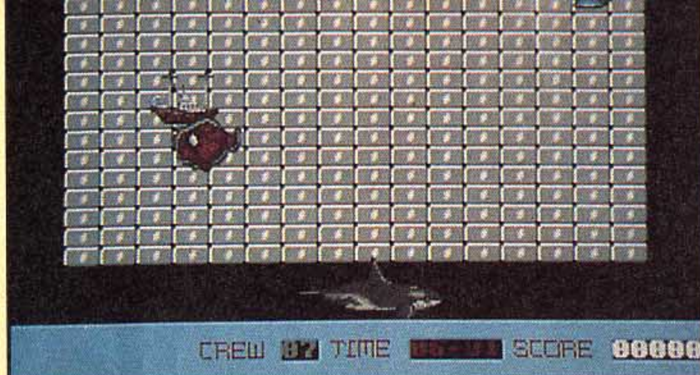


sauver les baleines (un gros morceau) (pas dans le jeu, dans la vie), faire stopper les pluies acides et sauver les bébés phoques. Une fois celles-là accomplies, il vous restera à libérer l'esprit du Rainbow Warrior.
Première mission: les déchets radioactifs. C'est la plus belle des missions (pas dans la vie, dans le jeu): vous êtes un dauphin, et vous devez guider un plongeur vers des canalisations sous-marines qui déversent des saloperies dans la grande bleue. Mais cela ne se fera pas sans mal: les pieuvres essayent de vous attraper, les requins vous mangent, les méduses géantes capturent le plongeur, les plantes - déjà contaminées par la radioactivité - s'avèrent mortelles au moindre contact. Et malgré tout cela, vous devez déposer le plongeur à côté des bouches de canalisations pour qu'il les obture. Il faut



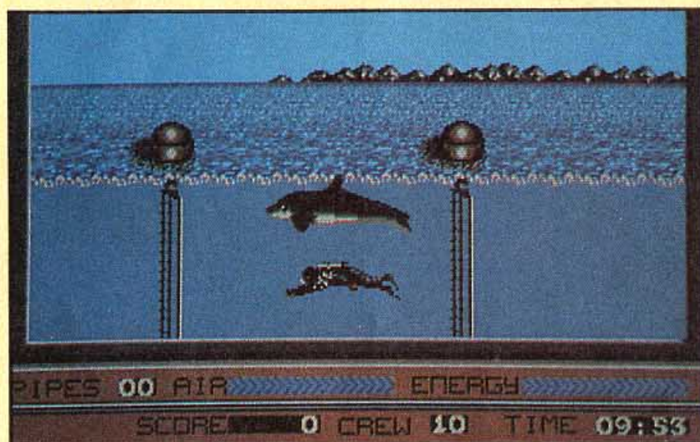
Il parle de lutte écologique. Sept missions doivent être menées à bien, dans n'importe quel ordre, sauf la dernière qui ne peut être effectuée qu'en dernier. Pendant qu'une charmante petite musique vient bercer vos oreilles (elle va d'ailleurs continuer pendant tout le jeu), vous choisissez entre préserver la couche d'ozone, stopper les déversements de déchets radio-actifs, stopper le déversement de détritus dans la mer,

encore écarter les crabes qui viennent le déranger! Vous n'avez qu'un temps limité pour ce faire et il faut aller respirer à la surface de temps en temps. Bon, heureusement que les vrais dauphins bougent mieux que celui-là, qui met deux heures à faire le moindre demi-tour et qui se prend la queue dans les filets, ne répondant aux sollicitations du joystick que lorsqu'il a le temps. Enfin, n'exagérons pas, ça reste jouable.



Quatre canalisations plus tard, vous passez à la mission suivante. Je vous ai dit qu'il y avait 3 disquettes? Non? Eh bien figurez-vous qu'il y a 3 disquettes, dites donc. On introduit donc la seconde, ou la troisième, je ne sais plus très bien, et on passe aux déchets maritimes non radioactifs.

Bon. Les déchets maritimes. Là, c'est nettement moins rigolo (dans la vie ET dans le jeu). Vous (équipier de Greenpeace) devez monter à bord d'un bateau pollueur et bloquer les trois plateformes à partir desquelles sont jetés les tonneaux pleins de daube chimique. Normalement, n'importe quel crétin sous-développé muni d'une seule main et d'un joystick cassé devrait y arriver en moins d'une minute; moi-même, 3 minutes m'ont suffi. Bon, ça donne l'occasion de voir un bateau pollueur qui s'étale sur trois écrans successifs et horizontaux. Bref. Retour à la case départ.



Mission 3: sauver les baleines. Personnellement, je préconiserais deux moyens d'action: filer un peu de fric aux époux Turenge, plus la réhabilitation totale, s'ils acceptent d'aller foutre des bombes sur les baleiniers, pour changer un peu; et enlever un pape à chaque baleine tuée. Ce n'est pas la solution adoptée par Greenpeace (ni dans la vie ni dans le jeu): il s'agit là de découvrir un immense panneau publicitaire en faveur des baleines. Vous êtes donc une baleine et vous soufflez des bulles d'eau dans un mur de briques afin de détruire ces briques. Pardon? Arkanoïd? Oui, si vous voulez. C'est un peu ça. C'est même beaucoup ça. A ceci près que trois bulles peuvent être en mouvement en même temps, et qu'elles ne rebondissent pas. Divers machins traversent l'écran: des steacks de baleines, de la margarine, des aérosols, des harponneurs, etc. Selon ce que vous touchez, les briques disparaîtront ou apparaîtront plus vite. Dix minutes pour faire ça, normalement, c'est jouable, et on passe au suivant.

Les pluies acides. Comment combattre les pluies acides? Tous en choeur: avec un parapluie. Très bien. Mais ça ne suffit pas: il faut aussi faire de la publicité (une grande partie des actions de Greenpeace sont axées sur la diffusion de leurs idées). Pour cela, vous devez aller chercher des lettres et aller les coller en haut de douze cheminées d'usine qui crachent leurs gaz mortels. Une lettre par cheminée, on doit marquer STOP ACID RAIN. C'est extrêmement difficile parce qu'il faut savoir écrire. Quand on sait, c'est pas trop dur, il suffit d'éviter les flics qui se baladent et le tour est joué en moins de temps qu'il n'en faut pour écrire STOP ACID RAIN. Enfin, en le même temps, pour être précis. Les bonshommes qui se promènent sur l'écran sont assez gros pour être visibles même par temps de brouillard.

Hop, douze secondes plus tard, on se retrouve en train de protéger la couche d'ozone. Very simple: des bombes aérosols font pchhiit pchhiit sur la couche, et il faut tirer des boules de neige dessus (sur les bombes, pas sur l'ozone). Si vous ne les atteignez pas, la couche se troue et les rayons mortels du soleil vous irradient. Si vous êtes irradiés trop longtemps, vous mourrez, bien évidemment. Les petits pingouins qui parsèment le paysage sont inoffensifs tant qu'ils n'ont pas été irradiés, après quoi, en vertu des mutations génétiques bien connues, ils deviennent des pingouins tueurs (éliminables cependant par le simple envoi d'une boule de neige bien placée). Bon, c'est pas très joli, pas très rigolo, et pas terrible.

Avant-dernière mission: sauver les bébés phoques. Attention, Joystick Hebdô est le seul journal qui ne fera pas de vannes sur Brigitte Bardot. Vous devez sauter d'un bloc de glace à l'autre à la recherche des phoques. Dès que vous en trouvez un, vous devez l'asperger de peinture verte afin que les assassins s'en désintéressent. Assassins qui peuvent vous confondre avec les bébés phoques, bien que vous fassiez une bonne cinquantaine de pixels de plus (en hauteur), méfiez-vous donc. La glace glisse et le contact de l'eau est mortel. Sinon, tout va bien, merci.

Après cet épisode pas très intéressant (dans le jeu, pas dans la vie), vous devez libérer l'esprit du Rainbow Warrior, c'est-à-dire faire apparaître la carte du monde qui indique les zones non polluées. Comme dans l'épisode des baleines, certains contacts permettent de dévoiler cette carte un peu plus vite, et d'autres la recouvrent.

Bon, concluons, parce qu'il faut bien conclure un jour. La doc est beaucoup plus axée sur l'oeuvre de Greenpeace que sur le maniement du jeu, que l'on doit deviner bout par bout. C'est certes un défaut, pour le jeu, mais c'est une qualité, pour Greenpeace. Ceci dit, je ne sais pas quel pourcentage ils touchent sur les droits d'auteur. A mon avis, rien du tout, sinon ce serait marqué en énorme sur la jaquette. Donc, ce n'est pas un alibi pour acheter le jeu. Qu'est-ce qui peut être un alibi pour l'acheter, alors? La fatigue, les graphismes du premier tableau et la musique du générique. Quand vous avez fini de jouer, allez adhérer à Greenpeace, au lieu de rester sur votre écran à jouer à des jeux idiots. Georges



GRAPHISME : 14
SON : 14
ANIMATION : 13
INTERET : 10

JEUX... CRACK!

DOUBLE DETENTE — COMMODORE

Pour avoir de l'énergie infinie :
POKE 31Ø8,165
(LUCAS)

VIGILANTE — AMSTRAD

Choix du nombre de vies :
POKE 5266,Nb
(Nb = (1 à 255)
(David SIKA)

NETHERWORLD — AMIGA

Pour changer de tableau, appuyez sur '2', '4' et 'E' en même temps.
(David DANTAN)

BETTER DEAD THAN ALIEN — AMIGA

Tapez 'Champ' au tableau d'options. Plus tard, appuyez sur 'HELP' suivi de feu dès que l'on vous le dira !!!
(David DANTAN)

BEYOND THE ICE PALACE (ATARI)

```
'Vies infinies pour BEYOND THE ICE PALACE
'à Taper en GFA
'de Alexandre DECHEZELLES
Gosub Vies_infinies
End
Procedure vies_infinies
Print "Mise en place des vies infinies"
Print "et Summon Spirit infinis"
Print "Chargement fichier à modifier..."
Bload "A:\ice.prg",&H5DØØØ
' on installe les vies infinies
Sdpoke &H5DØØØ+&H38E+&H1C,&H6ØØ8
' et aussi les "Summon Spirit"
Sdpoke &H5DØØØ+&H1C,&H6ØØ4
Print "Sauvegarde du fichier modifié..."
Bsave "A:\ice.prg",&H5DØØØ,65638
Print "Sauvegarde effectuée.. Rebootez.."
Return
Procedure Jeu_normal
Print "Retour au jeu normal"
Print "Chargement fichier à modifier..."
Bload "A:\ice.prg",&H5DØØØ
Sdpoke &H5DØØØ+&H38E+&H1C,&H5379
Sdpoke &H5DØØØ+&HF88+&H1C,&H5379
Print "Sauvegarde du fichier modifié..."
Bsave "A:\ice.prg",&H5DØØØ,65638
Print "Sauvegarde effectuée. Rebootez..."
Return
```

FALCON — AMIGA

Pendant le jeu, faites "Control" et "X" au clavier simultanément et cela vous donnera le plein d'armes. Vous pouvez recommencer autant de fois que vous le voulez. Maintenant, explosez tout le monde !!! (DEMANNET)

DOMINATOR — ATARI

Pour avoir des vies infinies, prendre un éditeur de secteur et éditer le fichier .IMG et rechercher les octets : 53 79 ØØ ØØ 5A D6 et les remplacer par : 4E 71 4E 71 4E 71.
(SEB)

TEST! SHINOBI

VIRGIN • TESTE SUR AMIGA • DISPONIBLE AMIGA



Si vous avez raté le début, en arcades, voici l'histoire de Shinobi (le Shinobi est au Ninja ce que Beethoven est à Florent Pagny). Alors que vous, ex-brillant élève d'une école d'arts martiaux bien connue, assistez à la remise des prix annuelle, un de vos anciens condisciples — qui lui a choisi la voie du mal — apparaît devant vos yeux éblouis — non, pas éblouis, consternés, plutôt — et annonce que si on ne lui livre pas une certaine quantité d'or (mettez le chiffre qui vous semble le plus astronomique) dans les délais les plus brefs, il va exécuter les élèves que d'ailleurs, pendant qu'il vous expliquait tout ça, il vient de kidnapper (a kid : un môme en américain. To nap : piquer, chourrer, toujours en amerloque. Kidnapper : chourrer un môme. Merci Joystick Hebdô). Oh, vous vous dites, c'est super ! Non, ça n'a rien à voir avec le jeu. Parce le jeu commence juste après que vous ayez décidé de régler le problème par la manière forte. Vous jouez donc le rôle d'un Shinobi et vous

Voilà ce qui arrive lorsqu'on joue trop longtemps au Shinobi : Brynn Gilmore (général manager) et Nick Alexander (manager director).



devez lutter contre les nombreux sbires du triste Globpluk (je ne me rappelle plus de son nom).
Voilà. Je continue un petit peu avec l'arcade : les ennemis sont très nettement moins nombreux dans la version micro ; ils sont un petit peu poins méchants ; et surtout, lorsqu'ils sont tués, le terrain est débarrassé et aucun vilain ne réapparaît ce qui, avouons-le, simplifie très nettement le problème.
Bon. Donc, vous êtes un Shinobi et vous pouvez filer des coups de pied, des coups de poing et envoyer des shurikens (ce qui, comme tout le monde le sait, est une sorte d'étoile à cinq branches en métal dont les bords sont effilés comme, euh... comme quelque chose de drôlement effilé, et que l'on lance dans le but généralement avoué de faire mal), le tout avec le joystick ou au clavier. Si vous faites bien vos devoirs, vous pouvez même tirer des coups de feu, et même des fois des coups de bazooka, mais ça revient exactement au même et de toutes façons, ce n'est pas vous qui choisissez. Si vous êtes proche du personnage que vous combattez, vous lui tapez desus avec vos petits pieds et vos petits poings ; si vous en êtes éloigné de, disons, 30 pixels, c'est un shuriken ou une balle que vous lui envoyez. Vous pouvez sauter, vous accroupir et marcher accroupi. Vos ennemis sont des militaires (beaucoup), des Nasdine Hodja (sondage à la rédaction : personne ne connaît. C'est un type du genre Lothar, le copain de Mandrake, ça tout le monde connaît), encore des militaires mais armés de fusils, cette fois, et puis à partir du second niveau, des spiderman, des daredevils qui apparaissent brusquement à 2 pixels, très durs à éviter, etc., etc. Bon, il faut bien reconnaître qu'ils ne sont pas très méchants, pour la plupart, sauf les militaires armés, mais une fois qu'on a pris le coup, on les évite très bien.
Tous ces gens parsèment donc des tableaux constitués souvent de plateformes sur lesquelles on se déplace, en évitant les projectiles ennemis, et en ramassant au passage les enfants kidnappés. Belle musique, tiens, pendant que j'y pense. Toujours la même, mais bien. Et une voix digitalisée vous informe que vous en êtes à la "mission one", "mission two", etc; et que "mission one completed", etc aussi. Où j'en étais ? Nulle part, ok. Chaque niveau est composé de trois ou quatre tableaux (c'est selon), qui représentent quand même plusieurs écrans à chaque fois. A la fin de chaque niveau, un gros monstre apparaît, qui est sensé être beaucoup plus dur que les autres à avoir. A la fin du niveau 1, c'est un truc genre Alien, mais il suffit de tirer dans les yeux, à la fin du 2 c'est un énorme hélicoptère qui fait bien deux écrans de long mais il suffit de tirer dans l'hélice et c'est un jeu d'enfant (ils auraient pu chiader un peu le son de l'hélico, au passage), etc.
On grimpe sur des barrières, on saute sur des pontons, on escalade des murs, bon, vous avez tout compris. On ne peut pas dire que les sprites soient extrêmement mobiles, ni qu'ils soient excessivement nombreux, mais ils sont assez grands. Enfin, pas trop, quand même.
Entre chaque niveau, vous vous retrouvez sur une sorte de plateau de théâtre sur lequel apparaissent des tonnes de Ninja que vous devez dégommer avec des shurikens, mais ces salauds sont ultra-rapides et c'est très dur. Dès qu'ils vous touchent, l'interlude s'arrête. Si vous avez tenu assez longtemps, vous bénéficiez d'autant de bonus.



Les décors sont assez vastes, et ressemblent assez à la version arcade. Disons qu'un être humain normalement constitué, sans formation Shinobi particulière, devrait arriver à faire chaque niveau en 20 minutes. J'ai arrêté au bout d'une heure, après avoir fait trois niveaux, je vous laisse faire le reste.
Un petit machin sympa : en appuyant sur une touche, on obtient le menu des musiques utilisées et on peut les écouter une à une. Mais c'est dommage qu'on ne puisse pas jouer à deux. Ecco. C'est fini, vous pouvez partir. Ou je vous nappe, bande de kids.

Albert

GRAPHISME : 13
SON : 17
ANIMATION : 14
INTERET : 13

ONE AGAIN



BLOOD MONEY

PSYGNOSIS • Nouvelle version ST
Déjà testé sur AMIGA dans JOYSTICK Hebdo N°29

Décidément, PSYGNOSIS ne fait pas les choses à moitié. Après le superbe BLOOD MONEY sur Amiga, en voici l'adaptation non moins superbe sur ST. Ce jeu est un vrai délice: les graphismes sont superbes, les animations exemplaires et pour combler le joueur, la musique colle parfaitement à l'action. Que demander de plus sinon un joystick hyper-résistant avec autofire? Dès le début, le ton est donné: j'arrive à bord de mon sous-marin de poche dans un tunnel infesté de bestioles aussi agressives les unes que les autres. Je n'ai affaire qu'à des vagues de méduses quasi inoffensives qui ont la bonté de me donner des pièces une fois descendues. Ces pièces me serviront au cours du jeu à acheter de nouvelles armes ou des vies supplémentaires très utiles par la suite. Ensuite les choses deviennent plus délicates: il faut zigzaguer entre divers projectiles, passer entre de grosses pinces broyeuses, éviter une pince de crabe géante, lutter contre des sous-marins ennemis, enfin tout un programme (hé oui!). L'écran scrolle horizontalement mais aussi verticalement lorsque le tunnel descend rendant le jeu plus agréable. Ce jeu est un régal pour les yeux et les oreilles mais un calvaire pour le joystick. Si j'étais à votre place, je me dépêcherais de faire des économies parce qu'il n'y en aura pas pour tout le monde chez le revendeur du coin.

BARBARIAN II

PALACE SOFTWARE • Nouvelle version AMIGA
Déjà testé sur ST dans JOYSTICK Hebdo N° 15

A la finale de BARBARIAN (Attention! Parlons-nous bien de la même chose! Il s'agit de Barbarian de Palace et non de Psygnosis), le barbare a vaincu les guerriers de Drax et libéré la Princesse Marianna de son mauvais sort. Drax est reparti, la tête basse, la langue pendante, créer des ravages dans la cité précieuse. Un seul peut l'arrêter, un barbare évidement.
Voici Barbarian II sur Amiga. Palace s'est enfin décidé à servir à notre "mig" adoré son méga-hit. Sans revenir sur les détails du scénario qui a fait son succès (shou..shou..shout again!), il est temps de découvrir la qualité de cette adaptation. Tout d'abord, tous les graphismes ont été transcodé directement du St vers l'Amiga sans aucune modification et c'est bien dommage. Le jeu parait alors veillot, un peu tristounet. Pourtant, il n'en est rien! En effet, même si les graphismes sont moyens, la qualité de l'animation compense grandement cette lacune. Les personnages se déplacent d'une façon hallucinantes! Coup d'épée en avant, de coté, saut en hauteur, esquive, tout y est pour nous faire oublier les lenteurs de Sword of Sodan (Discovery). Au niveau sonore, rien à dire. Les capacités sonores du "mig" sont bien exploitées, du "haannn" au "cot..cot.." des autruches (ben oui! ya des autruches!), tout y est pour nous plonger dans une ambiance barbare et envoutante. Avec Barbarian II, Palace signe ici un tour de force, celui de nous faire oublier la pauvreté des graphismes...et c'est du grand art!

JEUX... CRACK!

HI-RISE (AMSTRAD)



```
 1 REM Vies et énergie infinies
 2 REM pour HI-RISE de Diégo PRADOS
 3 REM Sur AMSTRAD version Cassette
10 OPENOUT"X":MEMORY 1999:CLOSEOUT
20 FOR H=30000 TO 30013:READ A
25 POKE H,A:NEXT
30 LOAD"!",5000:CALL 30000
40 DATA 33,136,19,17,176,0,1,32
50 DATA 78,237,176,195,196,39
```

QUARTET — SEGA

Pour avoir l'option select round, appuyez sept fois sur reset à la page de présentation.
(LAMBERTEAUX)

HOPPIN'MAD — COMMODORE

Pour avoir les vies infinies :
POKE 2447,165
SYS 2Ø48Ø
(LUCAS)

TAUCETI — COMMODORE

Si tu tapes : "FUCK OFF", pendant le jeu, tu auras une réponse assez intéressante. (c'est pas génial, mais c'est quand même mieux que rien!) (LUCAS)

BAAL — ATARI

Si vous trouvez ce jeu un peu trop dur pour vous, faites juste un score de façon à figurer dans le high score.
Et tapez comme nom 'LOVEBUNDLE', l'ordinateur vous affichera un message : "TRAINER MODE".
Il ne vous reste plus qu'a refaire une partie dans laquelle vous serez invulnérable.
(Olivier BALANTZIAN)

SHINOBI — SEGA

Mettez la manette en bas et appuyez sur le bouton 2 pendant la page de présentation pour choisir tableau et niveau de départ.
(Jérôme BAUDU)

GEE BEE AIR RALLY (AMSTRAD)



```
10 REM Vitesse supersonique
15 REM sur GEE-BEE AIR RALLY version Disk
20 REM (C) Joystick Hebdo par P. Maubert
30 MEMORY &9FFF:MODE 1
40 FOR N=&A000 TO &A022:READ A$
50 A=VAL("&"+A$):SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
60 IF SUM<>2727 THEN PRINT"ERREUR!!!":END
70 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL..."
75 CALL &BB06:CALL &A000
80 DATA 1E,00,53,0E,41,21,00,01,DF,14,A0
90 DATA 21,17,A0,22,B6,01,C3,00,01,66,C6
100 DATA 07,AF,32,CE,0D,3D,32,BE,17,C3,C3
100 DATA 04,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
110 DATA 00,00,00,00
```

TEST!

MONTE CAR... CASINO

CODEMASTERS • TESTE SUR CPC K7 • DISPO CPC K7

Les branches des palmiers du parc frémissent légèrement dans la fraicheur du soir, lorsque je franchis les portes illuminées du casino. Comme chaque jour j'arrive avec des rêves de fortune.
-La chance serait-elle enfin là?
Je viens d'échanger un gros paquet de plaques mais, je ne vous dirais pas combien à cause de mon inspecteur des impots!!! Mon CPC me propose cinq salles de jeu sur une musique rétro de David Whittaker. Je choisis la roulette, j'ai une super martingale, ça devrait marcher.
-Faites vos jeux!
Je sélectionne par un menu déroulant le montant de ma mise et sur quoi je joue.
-Rien ne va plus!
La bille est lancée et la roulette tourne jusqu'à l'annonce du croupier. Les plaques vont et viennent

SAFARI-GUNS





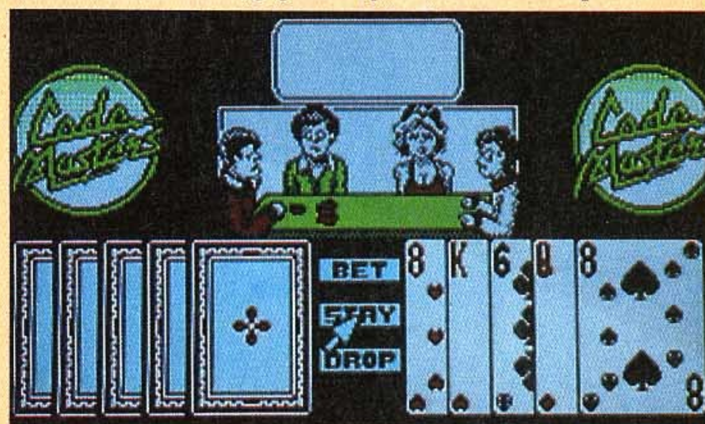
Les superbes paysage de Safari-Guns.

ND PRODUCTIONS • TESTE SUR AMIGA • DISPO AMIGA

Safari Guns, c'est un jeu d'aventure. La vraie aventure. Celle qui se passe dans la cambrousse, là où il y a tout plein d'animaux poilus et velus. Armé de votre appareil photo dans la main gauche et de votre 22 Long Rifle dans la droite, vous êtes chargé de chier le reportage de votre vie! Il vous faudra, pour réussir cette mission, éliminer les méchants braconniers qui envahissent ces contrées paisibles, sans blesser les bébêtes, et clicher les bébêtes sans vous faire tuer par les braconniers. Pour ce faire, vous sélectionnez avec votre souris l'appareil photo pour faire de belles prises de vues,



Au Monte Carlo Casino, gagner une fortune relève de l'exploit !





et chacun fait ses comptes. J'ai perdu et le montant de ce qu'il me reste s'affiche. Après quelques coups plus ou moins heureux je me dirige vers la table de poker.
La distribution des cartes est très bien animée et la partie se déroule suivant les règles: mise, échange des cartes, bluf... tout y est.
D'autres salles m'attendent encore avec le Blackjack, le Craps et les Jackpots. A chaque fois les règles sont parfaitement respectées et à tout moment je peux quitter une table pour en choisir une autre. Epuisant et néfaste pour mon porte-monnaie!!!
Cinq heures du mat j'ai des frissons!!! Ce n'était pas mon jour, j'aurais du lire un peu mieux mon horoscope!!!

François

GRAPHISME : 14
SON : 16
ANIMATION : 14
INTERET : 15

mais faites bien attention de ne rater aucun cliché, ce ne serait plus un bon reportage. Et, là est la difficulté de l'entreprise! il faut aussi éviter de prendre une bastos, tirée par un braconnier planqué derrière les rochers. C'est en sélectionnant la carabine, et en tirant le premier sur l'immonde tueur



d'animô, que vous pourrez vous en sortir. Prenez garde surtout de recliquer sur l'appareil photo avant de viser un animô, sinon vous risquez de le tuer, et ça, mon vieux, c'est impardonnable! Tiens, en passant, essayez de ne pas descendre les visiteurs et les avions de tourisme, ça fait mauvais genre. Des superbes paysages vous feront revivre les meilleurs moments d'Atari (le film!) avec Djhon Ouaine; coucher de soleil orange vif sur fond de musique style Daktari. C'est très beau. Mais c'est tout. C'est seulement très beau, et ça bouge pas des masses. Ca se joue tout seul, et quand on a fait une belle série de clichés, la faune et la flore se mettent en transe et on recommence le principe, avec un autre décor. Et si, par malchance, vous vous faites descendre par un braconnier, il faudra prendre votre patience à deux mains et attendre que la musique (monotone à force) défile, remettre la disquette A, attendre, remettre la disquette B, attendre... Enfin, malgré les jolies images, on éteint vite son micro.
Mais si vous avez assez de patience pour recommencer cette fastidieuse manipulation, vous pourrez voir des paysages de plus en plus beaux, chaque tableau durant cinq petites minutes.
Bref, c'est le principe du ball-trap: une scène, des personnages, et il faut faire mouche! C'est New Deal qui produit ça, et en plus des deux disquettes et d'une petite note expliquant le danger du braconnage sur certaines races, en voie de disparition, vous aurez un joli autocollant THOIRY pour mettre sur votre frigo. ROOOAAAAR!!!!!!

Olivier Kaaa

GRAPHISME : 17
SON : 15
ANIMATION : 15
INTERET : 6

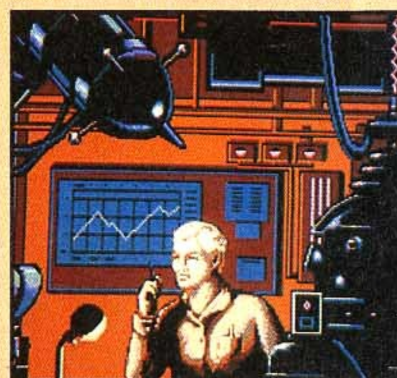
ROCKET RANGER

CINEMAWARE • TESTE SUR ST • DISPONIBLE SUR ST

1940. Souvenez-vous. Comment ça, vous n'étiez pas nés? Moi non plus, et pourtant le souvenir des hordes sauvages envahissant l'Europe ne peut laisser personne de marbre. Sauf les statues, mais là n'est pas le problème. Sans vouloir faire un cours d'histoire, c'est tout simplement le début de Rocket Ranger, la dernière grosse production de Cinémaware qui va vous permettre de plonger au coeur du passé en essayant de refaire le monde, jeune fou que vous êtes. Au début du jeu, les Nazis ont réussi à enlever un éminent savant aux Etats-Unis en le transportant à bord d'un Zeppelin qu'une superbe carte du monde vous permet de suivre à la trace dans son voyage. Sur divers pays clignotent parfois des petits bonhommes. Ce sont vos espions en place qui vont vous donner de précieux renseignements mais, hélas, mourir parfois de mort violente par votre faute, vos visites les ayant fait repérer par l'ennemi. La stratégie tient une part prépondérante dans ce superbe jeu. Dans tel ou tel pays, il vaudra mieux demander à vos agents, soit des missions d'infiltration, soit des missions de résistance. Ceux qui demandent une mission de résistance dans un pays non occupé, au piquet! L'horloge égrène implacablement les mois et les années, et vous fera payer chèrement les mauvais choix. Mais Rocket Ranger est un héros au regard si doux, que franchement, s'il gagne pas avec vous, c'est à désespérer... Mais il ne suffit pas de faire de super graphismes et une bonne animation pour sortir un bon jeu !

Mano

GRAPHISME : 16
SON : 13
ANIMATION : 15
INTERET : 8



JEUX... CRACK!

BLOOD MONEY (AMIGA)

```
 1 REM Vies infinies pour les deux joueurs
 2 REM pour BLOOD MONEY de S. DEMANNET
10 DATA 24Ø1,5,219,8,3d,4ef1,11,24Ø1
2Ø DATA 5,229,c,dc53,4efe,c,dbbd,24Ø1
3Ø DATA 5,239,c,c4Øf,4efe,c,a125,22Ø1
4Ø DATA 4e76,4e76,3e2f,32Ø1,4e7a,44d7,32Ø1
5Ø DATA 4e76,2c1b,32Ø1,4e76,3177,22Ø1,4ebd
6Ø DATA 26d,683,22Ø1,4157,494b,7e43,32Ø1
7Ø DATA 4f25,7e47,4efd,4Ø5,87e,6,c4,eØØ6
8Ø DATA 4e7a,2c7d,9,2e41,8,5,2Ø81,1Ø3,88c5
9Ø DATA 43fd,c5,3Ø41,14a,12dd,51cd,1ØØØ1
1ØØ DATA 22Ø1,2ØØc,4e76,1Ø7,4efd,e3
11Ø FOR A=518 TO 667 STEP 2:READ B$
12Ø B=VAL("&h"+B$)-5:C=C+B:POKEW A,B
13Ø NEXT A
14Ø IF C<>561925 THEN PRINT "Erreur!": END
15Ø PRINT "Insérez le disque
16Ø PRINT "et tapez une touche"
17Ø OK$=INKEY$: IF OK$="" THEN 17Ø
18Ø CALL 6263Ø
```


STORM LORD (AMSTRAD)

Pour avoir 255 vies, prenez votre éditeur de secteur, rechercher les octets Ø9 32 A1 6F 21 3Ø 3Ø et remplacez-les par FF 32 A1 6F 21 3Ø 3Ø
(Diégo PRADOS)

ENDURO RACER (SEGA)

Faites haut, bas, gauche, droite pour l'option select round.
(Rodolphe GUILLARD)

BOMBJACK (ATARI)

```
' 32767 vies pour BOMBJACK
' A TAPER EN GFA 2.Ø de Frédéric COUPAN
LPOKE 3ØØØØØ,&H33FC7FFFF
OPEN"U",#1,"\BOMBJACK\BOMBJACK.PRG"
' JOUEUR 1
SEEK #1,5348
BPUT #1,3ØØØØØ,4
' JOUEUR 2
SEEK #1,5374
BPUT #1,3ØØØØØ,4
CLOSE #1
```

TEST! ACTION SERVICE

COBRA SOFT • TESTE SUR CPC • DISPO CPC



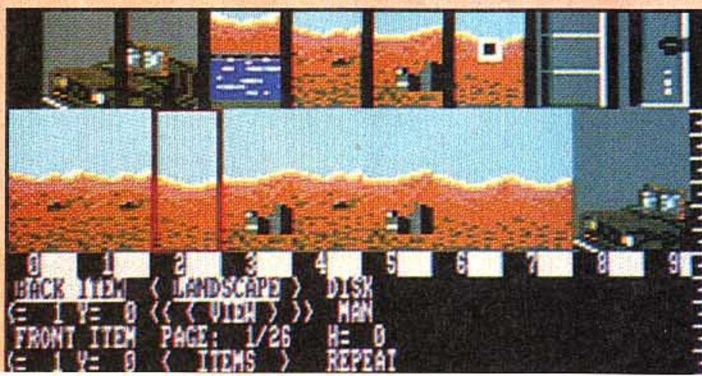
Tu viens d'entrer dans un camp d'entrainement secret quelque part en Europe et, tu vas en baver, tu es là pour ça. Les balles qui sifflent, l'explosion des grenades, le close-combat même les chiens de combat, tout cela tu l'as vu au cinéma, mais ici c'est le programme de la journée et le baptême du feu t'attend. Tu choisis une épreuve parmi les quatre proposées: le parcours du combattant, la piste du risque si tu n'as pas peur, le close-combat ou l'ensemble. Ca te convient? O.K.. GO.. tu ne peux plus reculer mec, search and destroy (chercher et détruire) comme on disait au NAM. L'animation du combattant est très réussie, lancer de grenade, courir, genou à terre, couché et ramper, et le joystick répond immédiatement. L'action en scrolling latéral reste fluide avec des bruits de tir super, on s'y croirait, coup par coup ou tir en rafale, génial, tu vois même l'éjection des douilles. Mon grand regret c'est la surface vraiment trop limitée pour l'action.

-Tu pouvais pas m'le faire un peu plus grand m'sieur Cobra-Soft?? Avec une surface plus grande ce soft prenait immédiatement une toute autre dimension, dommage! ACTION SERVICE contient aussi toutes les instructions pour créer son terrain d'entrainement: les éléments du décor, la hauteur d'évolution du personnage, le choix des pièges, avec sauvegarde de ta composition. Un très bon point pour le mode de sélection: tu cliques tout simplement comme si ton CPC possédait une souris.

-Si tu reviens vivant, dis-moi ce que tu penses de ce soft!!!

François

GRAPHISME : 14
SON : 15
ANIMATION : 14
INTERET : 14



SKATE OR DIE

ELECTRONIC ARTS • TESTE SUR CPC • DISPONIBLE CPC

Tu te passionnes pour le SKATE ou tu as tout simplement envie de bouger, essaie SKATE OR DIE. Tu vas certainement trouver un style ou un terrain à te plaire avec tous les choix proposés: de la pratique simple à la compétition des sensations fortes garanties en cuvette, descente de colline, saut en hauteur ou demi-cylindre tout est là. Attends c'est pas tout, il y a même une séquence de joute: avec une perche tu essaies de faire tomber ton adversaire. Les décors créent une bonne ambiance et l'animation du sprite reprend toutes les positions et les figures. Tu tournes sur toi-même, tu sautes, tu donnes des coups rapides et tu accélères trés vite, trop vite par moments avec des gamelles à la clef!!! Waouhhh!! super!!! Il faut s'entrainer un peu pour bien maitriser les manips. Le scrolling assure et un plus important à signaler: dans la documentation en français tu as toutes les explications pour une initiation au Skate, les termes de base à connaitre, vraiment génial si tu débutes. Beaucoup moins génial: le son que tu attends mais qui manque complètement. Salut, j'te laisse, mon skate m'attend.

François

GRAPHISME : 13
ANIMATION : 14
INTERET : 13







JEUX... CRACK!

BOB MORANE SCIENCE FICTION
AMSTRAD

Appuyez sur les touches 'Q', 'A', 'Z', 'E' pour remettre le compteur au maximum.
(Thomas HUET)

ALIEN SYNDROME
AMSTRAD

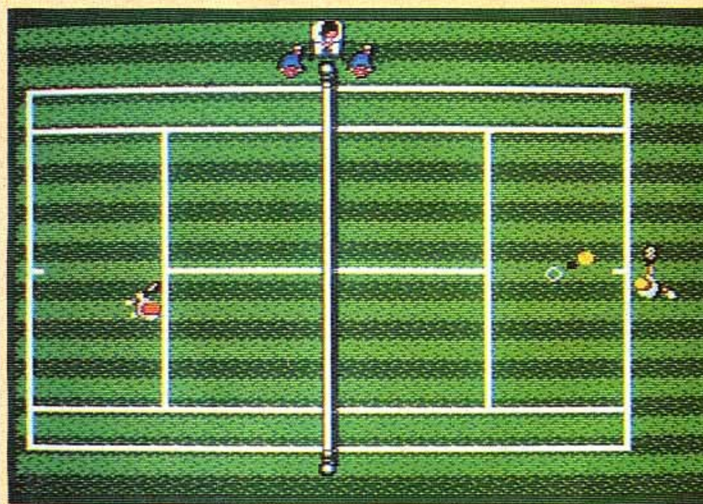
Pour avoir les vies infinies, tapez 'Z', 'K', 'D' au début de chaque niveau.
(Sébastien HAMON)

SKWEEK (AMSTRAD)

```
1 REM Choix des niveaux de départs
2 REM pour SKWEEK sur CPC K7 de P. FUNARO
1Ø ENV 5,1,15,1,1,Ø,2,12,-1,2
2Ø ENV 6,1,15,1,1,Ø,2,15,-1,3
3Ø ENV 7,1,15,1,1,Ø,5,15,-1,22
4Ø ENV 8,1,15,1,1,Ø,1Ø,3,-1,5,3,Ø,5,12,-1 ,5
5Ø ENV 9,15,1,1,1,Ø,1Ø,15,-1,3
6Ø ENV 1Ø,1,15,1,1,Ø,1Ø,15,-1,3
7Ø ENV 11,1,15,1,1,Ø,2,15,-1,1Ø
8Ø ENT -2,2,1,2,4,-1,2,2,1,2
9Ø ENT -3,2Ø,1,1,5,-1,1
1ØØ ENT -4,5,1,1,5,-1,1,5,1,1
11Ø MODE 1:MEMORY 9999:RESTORE 23Ø
12Ø DANBOSS=&9EBD
13Ø FOR ADR=&9EAF TO &9EAF+151:READ A
14Ø POKE ADR,A:NEXT:RESTORE 38Ø
15Ø FOR ADR=&8ØØØ TO &8ØØØ+12Ø:READ A
16Ø POKE ADR,A:NEXT
17Ø PRINT "1 - NIVEAU Ø1-25"
18Ø PRINT "2 - NIVEAU 26-5Ø"
19Ø PRINT "3 - NIVEAU 51-75"
2ØØ PRINT "4 - NIVEAU 76-99"
21Ø INPUT DANBISS:POKE DANBOSS,DANBISS-1
22Ø CALL &8Ø1Ø
23Ø DATA Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,99,2Ø2,7,1Ø2,198
24Ø DATA 7,Ø,62,5,245,229,197,225,2Ø9,175
25Ø DATA 237,82,235,229,213,2Ø5,11Ø,168,62
26Ø DATA 1,2Ø5,1Ø7,188,2Ø9,225,241,2Ø5,161
27Ø DATA 188,2Ø5,113,188,2Ø1,33,175,2,1
28Ø DATA 175,13Ø,2Ø5,19Ø,158,33,175,13Ø,1
29Ø DATA 175,158,17,193,23,2Ø5,19Ø,158,Ø,Ø
3ØØ DATA Ø,33,7Ø,159,1,7Ø,171,17,193,22
31Ø DATA 2Ø5,19Ø,158,2Ø5,191,155,33,175
32Ø DATA 13Ø,1,175,158,17,193,2Ø,2Ø5,19Ø
33Ø DATA 158,2Ø5,43,159,2Ø5,91,155,2Ø5,137
34Ø DATA 158,195,47,159,2Ø1,8Ø,Ø,1,8Ø,2,17
35Ø DATA 2Ø1,32,2Ø5,19Ø,158,195;8Ø,Ø,2Ø5
36Ø DATA 172,1Ø,2Ø1,175,5Ø,178,114,195,48
37Ø DATA 114,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø
38Ø DATA 26,9,16,22,18,2,8,7,1Ø,1,5,25
39Ø DATA 24,15,6,Ø,33,89,128,33,Ø,64,1,Ø
4ØØ DATA 128,17,193,16,2Ø5,19Ø,158,1,Ø,Ø
41Ø DATA 2Ø5,56,188,6,16,197,12Ø,61,1,Ø,Ø
42Ø DATA 2Ø5,5Ø,188,93,16,244,62,Ø,2Ø5,14
43Ø DATA 188,33,Ø,64,17,Ø,192,1,Ø,64,237
44Ø DATA 176,33,Ø,128,6,16,229,197,12Ø,61
45Ø DATA 78,7Ø,2Ø5,5Ø,188,193,225,35,16
46Ø DATA 242,195,221,158,3Ø,Ø,62,16,223
```

TEST! TENNIS ACE

CARTOUCHE SEGA



Oh non alors! Encore un jeu de tennis? Cela va faire le cinquantième que ma carrière de testeur va subir! J'ai encore le cuisant souvenir d'horribles choses aux couleurs baveuses, fatiguant autant l'oeil que le poignet! j'en ai vu tant de nuls que je risquais de perdre tout sens de jugement. Mais TENNIS ACE est arrivé et le ciel est de nouveau bleu au fond de l'horizon, un avenir radieux s'ouvre devant moi car j'ai trouvé un vrai jeu de tennis d'une excellente facture - avec T.V.A. à 18,6%!!!. J'ai retourné ma veste plus vite qu'un député voulant devenir ministre! Le terrain, d'un joli vert rappelant Wimbledon, enfin je crois, je l'ai vu à la télé, et les gradins, remplis d'une foule bruyante et bon enfant qui applaudit les points d'où qu'ils viennent, de l'ordinateur ou des joueurs. La console n'est pas chauvine pour un sou et si moi j'étais la SEGA, j'applaudirais que mes points et sifflerais ceux des autres. Il faut toujours être pour l'équité sportive, mais seulement quand on gagne! Surtout qu'en simple, la console se prend pour Boum Boum et joue divinement, alignant les points comme un métronome. En obtenir relève des coulisses de l'exploit! En double, c'est beaucoup plus facile, comme si la machine ayant deux joueurs à gérér se montrait incapable de réussir à ce qu'ils se comprennent. Le génie humain peut alors donner toute sa mesure et battre la machine à plate couture. A condition, petit détail, d'avoir cliqué sur EASY au moment du choix du niveau. Mais le jeu donne vraiment toute sa dimension avec l'option deux joueurs. L'ambiance merveilleusement rendue, la qualité des graphismes ou l'excellente séparation des couleurs permet une vision claire et nette des échanges, les services ou le joueur se présente en pied, envoie la balle en l'air et la frappe comme il veut avant que le champ de jeu apparaisse vu du haut. La balle, jaune comme une balle de je ne sais quoi, grossit suivant la hauteur ou elle se trouve. Il est possible de smasher en la reprenant avant le rebond, à la condition évidente d'être bien placé, ou de lober des adversaires imprudents. Une cartouche formidable qui renouvelle un genre qui, sur console et sur micro, avait tendance à s'essouffler comme un joueur français en coupe Davis.

Mano

GRAPHISME : 18
SON : 15
ANIMATION : 17
INTERET : 17


LORICIEL
PRESENTE
SIMULATION hits
3 'BESTS' DANS UN SUPERBE COFFRET!






ECRANS ATARI
SPACE RACER
MACH 3
turbo cup
TILT D'OR CANAL+






LORICIEL
81, rue de la Procession
92500 RUEIL MALMAISON
TEL. 47 52 18 18 - TELEX 631 748 F
POUR ATARI ST, AMIGA PC CPC THOMSON.

JEUX... CRACK!

DOMINATOR (AMSTRAD)

```
10 REM Vies infinies et choix du level
15 REM sur DOMINATOR version Disk
20 REM (C)Joystick Hebdo par P. Maubert
30 MEMORY &A000:MODE 1
40 FOR N=&A0DA TO &A269:READ A$
50 A=VAL("&"+A$):SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
60 IF SUM<>41909 THEN PRINT"ERREUR!!!":END
70 INPUT"LEVEL DE DEPART (1-4) ";L
75 POKE &A0EA,L-1:PRINT
80 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL...
85 PRINT"ET UNE TOUCHE"
90 CALL &BB06:CLS:CALL &A0DA
100 DATA 1E,00,53,DF,F5,A0,F3,3E,02,21,00
110 DATA 02,CD,F8,A0,3E,00,32,7C,12,AF,32
120 DATA 33,07,C3,00,05,63,C7,07,4F,DD,21
130 DATA 62,A2,DD,7E,00,B9,28,0A,DD,23,DD
140 DATA 23,DD,23,DD,23,18,F0,DD,56,01,DD
150 DATA 5E,02,DD,46,03,3E,19,93,B8,38,07
160 DATA 7B,80,3D,4F,C3,3C,A1,0E,18,C5,F5
170 DATA E5,D5,CD,3C,A1,D1,E1,F1,C1,5F,78
180 DATA 93,47,7C,83,67,1E,01,14,18,DA,3E
190 DATA 4C,32,3E,A2,3E,06,32,43,A2,79,1D
200 DATA 93,32,E4,A1,7B,32,CF,A1,1E,23,4B
210 DATA C3,57,A1,59,7A,32,37,A2,32,40,A2
220 DATA 22,85,A1,7B,32,42,A2,79,32,44,A2
230 DATA 11,3A,A2,CD,9F,A1,3A,59,A2,B7,20
240 DATA F4,11,34,A2,CD,89,A1,11,3A,A2,CD
250 DATA 9F,A1,11,3D,A2,21,62,A2,18,1E,CD
260 DATA 9A,A1,11,38,A2,CD,9F,A1,21,59,A2
270 DATA CB,6E,28,F3,C9,01,27,A2,18,0B,01
280 DATA 0F,A2,21,59,A2,18,03,01,D8,A1,ED
290 DATA 43,D1,A1,1A,47,C5,13,1A,01,7E,FB
300 DATA F5,ED,78,87,30,FB,FA,B7,A1,F1,0C
310 DATA ED,79,06,08,10,FE,C1,10,E6,01,7E
320 DATA FB,11,00,00,C3,D8,A1,0C,ED,78,0D
330 DATA 1B,ED,78,F2,D8,A1,7A,B3,C2,D3,A1
340 DATA 11,00,00,0C,ED,78,77,0D,23,1B,7A
350 DATA B3,CA,02,A2,ED,78,F2,F1,A1,E6,20
360 DATA C2,E5,A1,C3,0C,A2,0C,ED,78,0D,ED
370 DATA 78,F2,02,A2,E6,20,C2,FE,A1,21,59
380 DATA A2,ED,78,FE,C0,38,FA,0C,ED,78,77
390 DATA 0D,23,3E,05,3D,20,FD,ED,78,E6,10
400 DATA 20,E9,C9,ED,78,F2,27,A2,C9,44,49
410 DATA 53,C3,43,50,CD,03,0F,00,00,01,08
420 DATA 02,4A,00,09,4C,00,00,00,49,02,49
430 DATA 2A,FF,00,06,06,06,06,06,06,06,06
440 DATA 06,06,06,06,06,06,06,00,A1,40,80
450 DATA 00,00,00,49,02,00,00,01,03,01,40
460 DATA 02,05,11,8C
```

FLUNKY (AMSTRAD)

Pour avoir les vies infinies :
POKE &835C,&C9
Pour avoir le temps infini :
POKE &851A,&C9
(Diégo PRADOS)

SDI (ATARI)

Appuyez sur 'X', 'C', 'T' et la barre d'espace pendant le menu, et hop !
(David DANTAN)

TEST!

PSYCHO FOX

CARTOUCHE SEGA

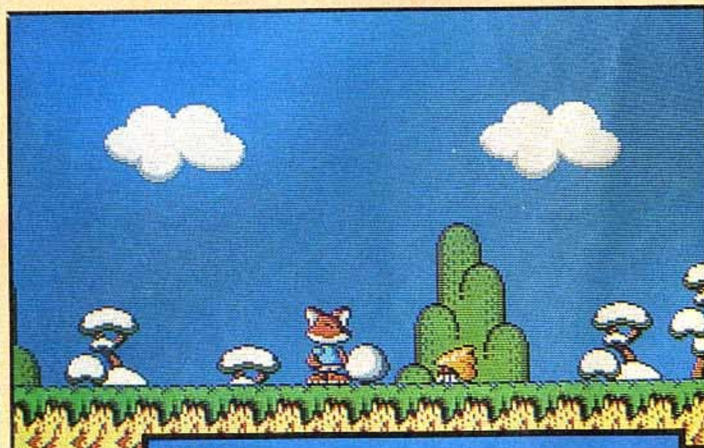
Depuis Molière, tout le monde sait que les renards font partie des animaux les plus malins de la création. Celui-là, en plus d'être malin, s'avère très drôle avec tous ses copains. Il s'agit, en fait, d'un immense jeu de tableaux qui rappelera aux habitués des jeux SEGA un must du genre de la série des Alex Kid. Le bouton gauche pour frapper d'un coup de poing les ennemis, le droit pour sauter, et c'est parti pour un voyage étalé sur sept mondes de trois niveaux bien dessinés et variés. Vos trois vies ne seront pas de trop pour accomplir votre tâche. Mais le jeu offre une option rare et intelligente qui permet, à tout moment, de choisir d'où on peut commencer une partie, sans avoir à se refaire le début du jeu qu'on réussit, au bout de quelque temps, si facilement. Des oeufs, à la manière de Wonder Boy, parsèment les routes . Ce sont des oeufs-sur-



prise et attention à ne pas en prendre plein les oeufs!, pardon les yeux. Parfois vous trouverez de bonnes choses à gober, comme cet espèce de nain que l'on porte comme un sac-à-dos et que l'on balance sur la tête des ennemis, parfois vous trouverez des monstres. Moi, j'aime bien le lancer de nain. Prenez un nain, ni trop gros, ni trop jeune, et amusez vous à le lancer le plus loin possible. Comment ça, ça ne se fait pas? Bon ben alors jouez avec Psycho Fox, le premier jeu, je crois, édité par AIMO en France. Si les prochains sont du même tonneau dont je touche le bois, l'avenir des consoles est loin d'être sombre.

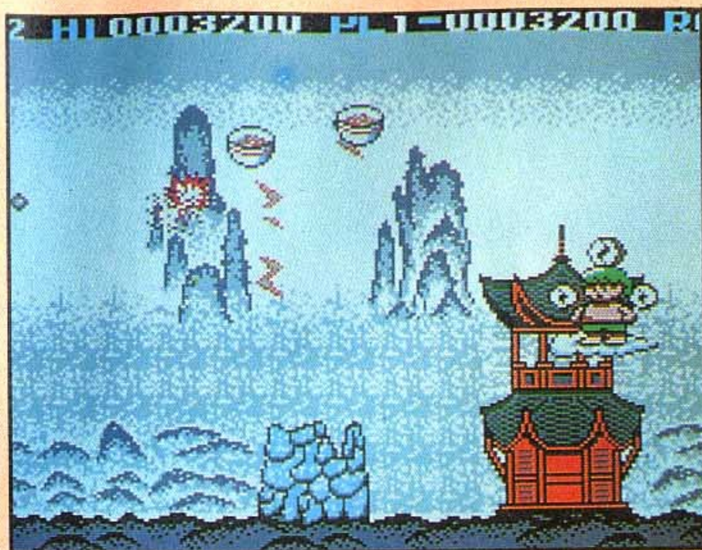
Mano

GRAPHISME : 16
SON : 13
ANIMATION : 15
INTERET : 15





Psycho Fox.



Cloud Master.

CLOUD MASTER

CARTOUCHE SEGA

Les fanatiques des jeux d'arcade japonais vont être comblés. TAITO, avec son maître des nuages, arrive enfin sur le marché des consoles, poussé par des vents lointains et exotiques. (Poétique,non?). Tel un demi-dieu sans caprice (trouvez l'astuce), vous survolez un étrange pays ou l'enchantement des couleurs le dispute à la beauté sauvage des paysages. Le problème, c'est que vous n'aurez pas vraiment le temps de batifoler en hurlant votre enthousiasme car des nuées de choses bizarres, des têtes de cochons volantes, des ruches vides et autres curiosités vous agressent et font tout pour vous griller plus rapidement qu'une merguez sur un barbecue un 15 aout! En touchant certaines choses volantes par série de quatre, des pastilles marquées de diverses lettres permettent, parfois, d'améliorer votre rendement au tir à outrance, ce qui facilite le nettoyage de l'écran sans appeler Monsieur Propre à la rescousse. C'est vrai qu'il ne s' agit pas du premier jeu de tir horizontal sur le marché des jeux, et que je ne vais pas me frapper la tête contre les murs de plaisir, mais le jeu est agréable, amusant et l'option Continue permet de jouer en allant assez loin même sans être champion du monde du tir sur nuage avec ou sans éclairs. Nom de Zeus, c'est déjà pas mal!

Mano

GRAPHISME : 17
SON : 12
ANIMATION : 15
INTERET : 13



Wonder Boy III, sur Sega.

WONDER BOY III

CARTOUCHE SEGA

Ne trouvez-vous pas que le trois a quelque chose de magique? C'est parce qu'il suit le deux. Et le deux est toujours la conséquence du succès commercial du un. Et le trois de celui du deux, même si parfois le succès du trois, demandez à RAMBO, n'est pas toujours au rendez-vous. Cette désagréable mésaventure ne risque pas d'arriver à notre héros, le "merveilleux garçon", dont la troisième mouture ne lui est pas montée au nez! Attendue depuis longtemps par des fans enfiévrés, cette aventure héroïco- fantastique renvoie notre Wonder boy dans des contrèes qui semblent tellement vastes que plusieurs heures de tests ne m'ont pas permis d'en faire le tour. Comme il s'agit d'une préview au moment ou j'écris ces lignes, impossible d'avoir une documentation que j'espère fournie pour les aventuriers en herbe qui s'aventureront dans ce jeu. De chevalier en armure, on se transforme assez rapidement en homme-lézard. La chauve-souris étant déjà prise par un autre héros parti faire fortune au cinéma. Bien évidemment le changement d'état fait changer les capacités et pour changer de niveau, il faut trouver des clés particulièrement bien cachées. En cas de mort aussi déplorable que violente du héros, il est possible et recommandé de continuer la partie en cours. On conserve alors tout l'or gagné à la force de ses poignets. Une petite loterie permet même aux plus chanceux de gagner une vie supplémentaire sans rien faire. L'or est indispensable et permet de s'équiper d'armes, de protections et de sorts bien utiles. Pas de piles, malheureusement, et c'est bien l'un des seuls reproches que l'on peut faire à cette superbe aventure-arcade. Seuls des codes compliqués et changeants (les petits malins ne pourront pas nous les envoyer...), permettent de reprendre l'aventure dans des boutiques situées à divers endroits. Vraiment, la sortie de ce jeu est un évènement, au même titre que la sortie hebdomadaire de votre revue, sauf que ça arrive moins souvent. De toute façon, vous n'en aurez pas fait le tour en une semaine et il n'y a pas de quoi pleurer. Le jeu, excessivement prenant et exigeant sur le plan physique, fatigue les doigts rivés sur le joystick. Un conseil: utilisez des gants de boxe, ils offrent une très bonne protection pour les doigts.

Mano

GRAPHISME : 18
SON : 15
ANIMATION : 18
INTERET : 18



JEUX... CRACK!

DOMINATOR
COMMODORE

Pour avoir les vies infinies :
POKE 2215,234
POKE 2216,234
Pour avoir la super vitesse :
POKE 4499,2
Pour lancer le jeu :
SYS 2117
Faites un Reset puis :
SYS 2117 (LUCAS)

TIMES OF LORE
ATARI

Pour avoir 255 pièces d'or et 255 rations de nourriture, éditer avec DISK DOCTOR le fichier "SAVEGAME.DAT", au secteur Ø, ligne 6Ø, colonne 21 mettez un "FF", et de même pour la colonne 23. (Jacques BARTHELEMY)

MISSION ELEVATOR (ATARI)

```
'Vies infinies pour MISSION ELEVATOR
'à Taper en GFA
'de Alexandre DECHEZELLES
Gosub Vies_infinies
End
Procedure Vies_infinies
Print "Mise en place des vies infinies"
Print
Print "Chargement fichier à modifier..."
Bload "A:\col.exe",&H5DØØØ
Sdpoke &H5DØØØ+&H1E7E+&H1C,&H6ØØC
Print "Sauvegarde du fichier modifié..."
Bsave "A:\col.exe",&H5DØØØ,33381
Print "Sauvegarde effectuée.. Rebootez.. "
Return
Procedure Jeu_normal
Print "Retour au jeu normal"
Print "Chargement fichier à modifier..."
Bload "A:\col.exe",&H5DØØØ
Sdpoke &H5DØØØ+&H1E7E+&H1C,&H5339
Print "Sauvegarde du fichier modifié..."
Bsave "A:\col.exe",&H5DØØØ,33381
Print "Sauvegarde effectuée.. Rebootez..."
Return
```


VIGILANTE
AMSTRAD

Pour avoir 255 vies, prenez votre éditeur de secteur, recherchez les octets 3E Ø3 32 Ø1 FE 21 Ø2 et remplacez-les par 3E FF 32 Ø1 FE 21 Ø2
(Diégo PRADOS)

VIGILANTE
AMIGA

Pour avoir des vies infinies, il suffit de taper :
GREEN CRYSTAL
à la place de son nom dans le tableau des HI-SCORES.
(Thierry LESPARRE)

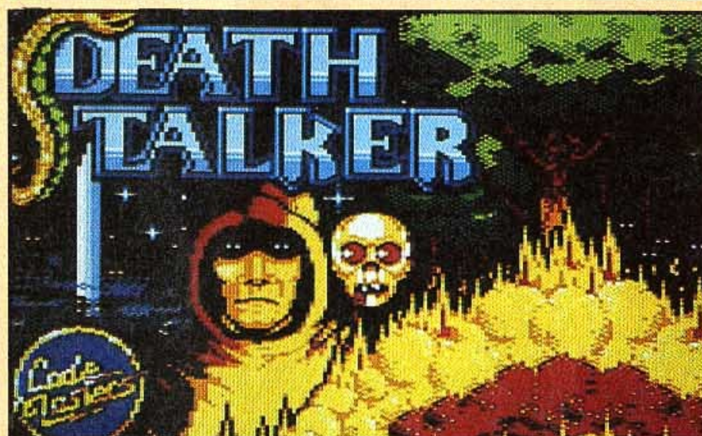
BATTLETECH
ATARI

Pour avoir une tonne de crédits avec DISKDOCTOR, chargezvotre fichier de sauvegarde et allez au secteur 8 ligne 6Ø, 6ème colonne et mettez "FFFF".
(Jacques BARTHELEMY)

TEST!

DEATH STALKER

CODEMASTERS • TESTE SUR CPC K7 • DISPO CPC K7

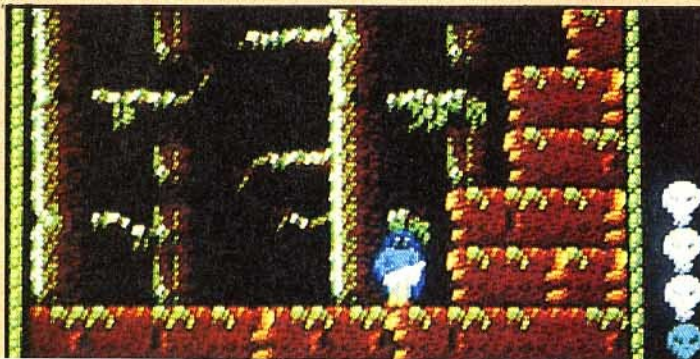


Si tu te sens attiré par les châteaux en ruines et les souterrains humides voilà une petite récréation qui devrait te convenir. La page de présentation te met dans une ambiance étrange par son graphisme mais surtout avec la super musique lancinante de David Whittaker, des sons très réussis pour un CPC.

Ta quête dans les sombres profondeurs des dongeons t'amène à rencontrer des personnages un peu particuliers comme des squelettes, par exemple, que tu vas combattre. Des prisonniers attendent ton aide et, dans ce véritable labyrinthe, les surprises sont nombreuses: les oubliettes, les trappes qui t'envoient tout droit au fond de puits te faire embrocher sur des lances (sympa non?) ou encore l'étroit conduit peuplé de fantomes qui aboutit dans un trou rempli d'eau (encore plus sympa! aaaHHH!) sans aucune chance de survie. Je te laisse découvrir le reste de cette aventure qui se déroule par tableaux en vue latérale. Un reproche: le changement de tableau est un peu long. Un jeu sympa avec une animation correcte, d'un niveau acceptable pour un "budget".

François

GRAPHISME : 12
SON : 17
ANIMATION : 13
INTERET : 13



APB

TENGEN • TESTE SUR ST • DISPONIBLE ST-CPC

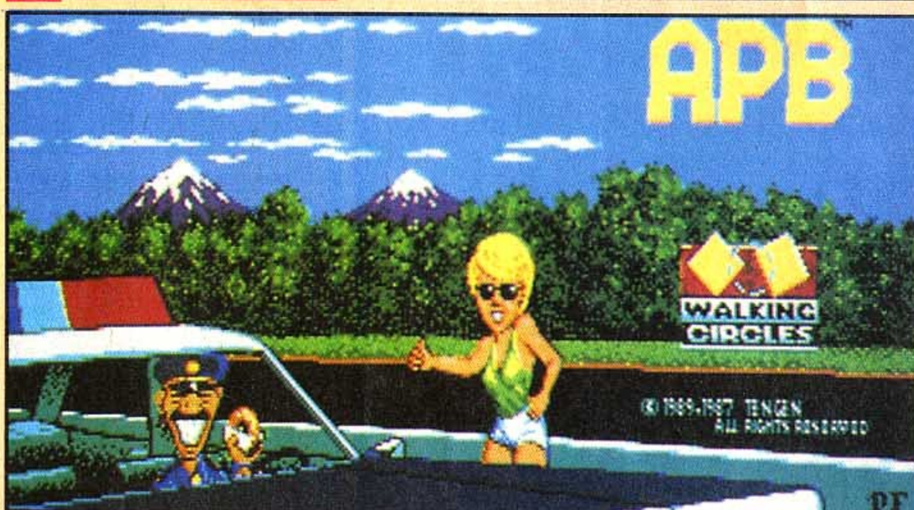
TENGEN, à vos souhaits, s'est spécialisé dans les adaptations des jeux ayant connu un vif succès en salle d'arcade. Après Xyboyts et je ne sais plus quoi encore, voici APB, un jeu désopilant ou vous êtes un jeune flic tout frais émoulu de son "académy" chargé de missions de plus en plus difficiles au fur et à mesure de vos succès. Au volant de votre superbe voiture et de son gyrophare, le carnet à souche sur l'écran où sont notés les ordres de mission et aussi, malheureusement, les points de "démérits"-pas la peine de traduire- partez sur les routes impeccablement dessinées en quête des voleurs que le Sergent-chef vous demande de placer "under arrest" comme dirait Gainsbourg. Les faillots au zèle intempestif, toujours prêts à ramener plus de voyous que le quota demandé en seront pour leurs pieds, et verront leur compteur de bons points en prendre un sale coup! Dans la police, il vaut mieux une bonne bavure de temps en temps, c'est moins grave... A partir du second niveau, les choses de l'écran s'accélèrent et les malfrats s'équipent de voitures aussi puissantes que la votre. Eux, c'est pas le code de la route qui les arrête, c'est vous! Mais là, franchement, on tombe en plein délire. Si le scrolling multidirectionnel est très bon, les sprites, trop petits par rapport au jeu d'arcade, rendent le jeu vraiment dur. De plus, un volant serait bien plus évident qu'un joystick où l'accélération se fait en poussant vers l'avant en même temps qu'il faut tourner en poussant à gauche ou à droite. Dommage que ces petits détails gachent une adaptation pas mal faite et même drôle. A la fin d'une partie perdue, vos chers collègues vous jettent dans une poubelle après vous avoir passé les menottes. Ce doit être ça , la solidarité maison. Je m'en fous, je veux pas entrer dans la grande maison.

Dans la version CPC on retrouve exactement le même scénario avec, des commentaires rigoureusement identiques, en particulier des sprites toujours aussi petits.

Mano

GRAPHISME : 13
SON : 15
ANIMATION : 15
INTERET : 15





APB, ou les aventures d'un jeune flic hilarant !

THE SOCCER SQUAD

GREMLIN • TESTE SUR CPC • DISPO CPC/C464

Un grand bonsoir à tous les fanas de foot, nous rejoignons tout de suite notre équipe de reportage au Parc des Princes pour suivre en direct....

Une compile uniquement axée sur le foot, géniale l'idée pour tous les mordus, malheureusement le contenu n'est pas forcément à la hauteur. Quatre softs pour retrouver ton sport favori: SUPERSTAR SOCCER, ROY OF THE ROVERS, FOOTBALLER OF THE YEAR et SUPERSKILLS.

Je préfère commencer par le meilleur, SUPERSKILLS qui ,pour moi, reste le seul soft vraiment intéressant parmi les quatre proposés. Composé de deux parties ce soft est bien animé avec le choix de ton niveau: débutant, apprenti ou pro. Je t'assure que tu finis par te muscler sérieusement au joystick en suivant l'entrainement d'un sportif de haut niveau. Tout le travail en salle de gym demande une grande dépense d'énergie: faire des pompes, du culturisme, jongler avec une balle ou encore accroupi envoyer les jambes en avant ou en arrière, eh bien j'peux te dire qu'il faut assurer au joystick et si tu es trop mou tu recommences. En plus on te demande de boire ou de te reposer de temps à autre. La deuxième partie se passe sur le terrain avec le ballon.

Ca c'était le meilleur, le reste, c-a-d, les trois autres titres contiennent des accumulations d'options, de décisions à n'en plus finir, et, en plus les animations, dans la plupart des cas, sont mal faites, avec même des bugs comme dans le parcours en ville de ROY OF THE ROVERS.

Heureusement qu'il y a SUPERSKILLS... pour toi le fêlé de foot...

François

INTERET : 9



The Soccer Squad.

CAPTAIN BLOOD (ATARI)

Cette solution nous est donnée par Laurent BENIER.

Durant le jeu,toutes les coordonnées des planètes figurants dans le tableau devront y être notées pour le bon déroulement des opérations du jeu.

Pour commencer,il faut trouver les coordonnées de la planète du MIGRAX "GRANDE PRIME",puis, le téléporter en Ø-Ø.Le faire avouer ou se cache le MIGRAX "MISSILE COURAGEUX" est un jeu d'enfant.Il ne reste plus qu'a lui rendre visite. Il voudra que "GRANDE PRIME" rentre chez lui,ce qu'il faudra faire.Ensuite,il donnera les coordonnées du SINOX "BEAU ESPRIT" et le code: "IMPOSSIBLE PAS SINOX".Ce SINOX veut quatres planètes ANTENNAE.Il va en donner les coordonnées.

Il suffit de se rendre sur ces planètes et de demander le coordonnées des planètes ROBHEAD.Chaque ANTENNAE connait les coordonnées d'une seule planète.Chaque ANTENNAE devra être téléporté,et non tué,sur les planètes dont les coordonnées correspondent au tableau.Une fois les quatres planètes libres,il faut retourner voir le SINOX.Il va maintenant donner les coordonnées de la planète BOW-BOW,ou réside l'IZWAL "PETIT YOKO".Celui-ci connait les coordonnées de la planète du CROOLIS ULVE "MORT GENETIQUE".Une fois là-bas,celui-ci donnera les coordonnées des planètes des CROOLIS VAREUX."BEAU BETISE" donnera les coordonnées des planètes des CROOLIS ULVES a part celle de "GRAND DETRUIRE" qui est un de leur espion.Seul "INSULTE 4" en connait les coordonnées.Une fois les CROOLIS VAREUX détruits,si on prononce "AMI-AMI" devant "MORT GENETIQUE",

celui-ci donnera les coordonnées du deuxième SINOX "CERVEAU RADIOACTIVE". Celui-ci demandera les codes des planètes ROBHEAD.Il faut alors entrer les quatres codes dans l'ordre pour que le SINOX aille les réparer.Ensuite,il faut se rendre sur la première planète ROBHEAD.Il faut détruire l'IZWAL "MAXON" pour se rendre sur la seconde planète ROBHEAD.Là,il faut détruire les 4 CROOLIS VAREUX et les 4 CROOLIS ULVES pour se rendre sur la prochaine planète ROBHEAD.

Il faut détruire les deux MIGRAX pour pouvoir se rendre sur la quatrième et dernière planète ROBHEAD.Après avoir détruit les deux SINOX,le ROBHEAD va enfin avouer les coordonnées des numéros 1,2,3 et 4.

Il faut téléporter le numéro 1 dans le vaisseau pour pouvoir le désintégrer.Il ne faut pas détruire la planète et il faut tuer le No 1 dès la première fois car après ,il ne veut plus être téléporté.Les numéros 2,3 et 4 devront être détruits de la même façon

Coor-don-nées	Race	Nom	Planète	L''emmener en ...
	: MIGRAX	: GRAND PRIME	: REPRODUCTION 14	: Ø-Ø
	: MIGRAX	: MISSILE COURAGEUX	: REPRODUCTION 128	:
	: SINOX	:	: BEAU ESPRIT	: 128
	: ANTENNAE	:	: KRISTO 15	: Ø-Ø
	: ANTENNAE	:	: KRISTO 7	: 2-Ø
	: ANTENNAE	:	: KRISTO 34	: 4-Ø
	: ANTENNAE	:	: KRISTO 8	: 6-Ø
	: ROBHEAD	:	: 1 CODE 145	:
	: ROBHEAD	:	: 2 CODE 267	:
	: ROBHEAD	:	: 3 CODE 387	:
	: ROBHEAD	:	: 4 CODE 4Ø3	:
	: IZWAL	: PETIT YOKO	: BOW-BOW	: 8-Ø
	: CROOLIS ULVES	: MORT GENETIQUE	: PIEGE 4	:
	: CROOLIS ULVES	: BONJOUR PRISON	: MECHANT PIEGE	:
	: CROOLIS ULVES	: INSULTE 4	: INSULTE 8Ø	:
	: CROOLIS ULVES	: GRAND DETRUIRE	: GRAND PIEGE	: ESPION
	: CROOLIS VAREUX	: BEAU BETISE	: PIEGE 2	:
	: CROOLIS VAREUX	: MALE GUERRIER	: GRAND PEUR	:
	: CROOLIS VAREUX	: MECHANT FOU	: TUER TOI	:
	: CROOLIS VAREUX	: PAUVRE GENETIQUE	: PIEGE 1	:
	: SINOX	: CERVEAU RADIOACTIVE	: 256	:
	: IZWAL	: MAXON	: 67	:
	: NUMERO 1			
	: NUMERO 2			
	: NUMERO 3			
	: NUMERO 4			
	: NUMERO 5			

JEUX... CRACK!

BUTCHER HILL (AMSTRAD)

```
10 REM Tout infini et choix du level sur BUTCHER HILL version Disk
20 REM (C) Joystick Hebdo 1989 par Patrice Maubert
30 MEMORY &8000:MODE 1:BORDER 0:L=120
40 FOR N=&88D2 TO &8B62:READ A$:A=VAL("&"+A$):B=B+1
50 IF B<17 THEN POKE N,A:S=S+A+255*(S+A>255):GOTO 80
60 IF S<>A THEN PRINT"ERREUR LIGNE";L:END
70 S=0:B=0:N=N-1:L=L+10
80 NEXT:FOR N=&A000 TO &A024:READ A$:POKE N,VAL("&"+A$):NEXT
90 INPUT"LEVEL DE DEPART (1-3) ";L:POKE &A001,L
100 PRINT:PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL...et une touche"
110 CALL &BB06:CLS:CALL &A018
120 DATA 00,1A,10,0E,04,09,02,0C,03,0F,11,0A,0D,15,0B,1A,C7
130 DATA 31,00,C0,F5,3E,00,CD,0E,BC,01,00,00,CD,38,BC,CD,50
140 DATA 39,89,F1,4F,E6,0F,32,BB,89,B9,3E,0A,DD,21,00,C0,33
150 DATA CC,50,89,FB,21,E2,88,3E,10,2B,3D,F5,E5,46,48,CD,1E
160 DATA 32,BC,E1,F1,20,F3,CD,46,89,3E,0B,DD,21,00,40,CD,CA
170 DATA 50,89,3E,0C,DD,21,E3,68,CD,50,89,3A,BB,89,32,E5,AE
180 DATA 68,31,00,C0,C3,00,A0,3E,10,01,00,00,3D,F5,CD,32,41
190 DATA BC,F1,20,F5,CD,41,BC,45,CD,19,BD,10,FB,C9,F3,32,76
200 DATA BA,89,3E,05,32,53,8B,CD,31,8A,DD,E5,DD,E5,01,7E,29
210 DATA FB,21,49,8B,CD,D0,8A,7E,E6,FC,20,F5,3A,54,8B,B7,65
220 DATA 20,3C,3D,3C,CD,B9,8A,21,49,8B,CD,D0,8A,3A,52,8B,1F
230 DATA FE,06,3A,3E,8B,20,EC,21,88,90,E5,E5,01,00,00,11,2E
240 DATA F8,01,CD,71,8A,FD,E1,E1,1E,24,0E,0E,FD,56,05,41,7E
250 DATA 7E,AA,77,23,10,FA,FD,72,05,FD,09,1D,20,EE,3E,01,B6
260 DATA 32,54,8B,DD,21,88,90,11,0A,00,01,00,00,DD,09,0E,3B
270 DATA 0E,DD,7E,00,E6,0F,BA,20,F4,DD,7E,01,BB,20,EE,DD,36
280 DATA 7E,0B,32,3D,8A,DD,6E,0C,DD,66,0D,22,3F,8A,E1,DD,D8
290 DATA 7E,06,32,4B,8A,DD,7E,05,F5,DD,7E,00,32,4D,8A,DD,28
300 DATA 5E,07,DD,56,08,17,30,0A,A7,ED,52,DD,4E,09,DD,46,34
310 DATA 0A,09,DD,7E,02,DD,4E,03,DD,46,04,E5,D5,CD,71,8A,4E
320 DATA D1,E1,D5,E5,0E,00,7E,A9,4F,23,1B,7A,B3,20,F7,E1,5B
330 DATA D1,F1,DD,E1,91,28,0E,21,53,8B,35,C2,5C,89,97,01,C1
340 DATA 7E,FA,ED,79,C9,CD,30,8A,D5,E5,0E,00,7E,AB,A9,77,48
350 DATA 23,1B,7A,B3,20,F6,E1,D1,0E,00,3E,00,17,30,1E,06,EE
360 DATA 01,7E,B9,20,0B,23,1B,7E,B7,79,28,07,46,23,1B,7E,84
370 DATA DD,77,00,DD,23,10,F9,23,1B,7A,B3,20,E2,37,C9,32,03
380 DATA 3E,8B,ED,43,E5,8A,22,FF,8A,ED,53,94,8A,01,7E,FB,F3
390 DATA 3A,3E,8B,CD,B9,8A,21,00,18,ED,5B,E5,8A,A7,ED,52,F0
400 DATA EB,21,00,00,ED,52,30,07,ED,5B,94,8A,21,00,00,22,30
410 DATA 94,8A,ED,53,02,8B,E5,21,3F,8B,CD,D0,8A,21,3E,8B,D3
420 DATA 34,E1,7C,B5,20,CA,C9,32,3E,8B,32,42,8B,21,3B,8B,E0
430 DATA CD,D0,8A,21,39,8B,CD,D0,8A,CB,6E,28,F6,C9,5E,23,DC
440 DATA ED,78,87,30,FB,7E,0C,ED,79,0D,3E,06,3D,20,FD,1D,D5
450 DATA 20,ED,21,00,00,18,0E,ED,78,F2,E9,8A,E6,20,28,2F,81
460 DATA 0C,ED,78,0D,2B,7C,B5,20,EE,22,E5,8A,21,00,00,11,B0
470 DATA 00,00,18,06,1B,ED,78,77,23,0D,ED,78,F2,0C,8B,E6,1F
480 DATA 20,28,09,0C,7A,B3,20,EC,ED,78,18,ED,22,FF,8A,21,D2
490 DATA 4C,8B,E5,ED,78,CB,67,28,0C,FE,C0,38,F6,0C,ED,78,EC
500 DATA 77,23,0D,18,EE,E1,C9,01,08,03,0F,00,00,09,46,00,C4
510 DATA 00,00,01,06,01,2A,FF,02,4A,00,20,00,00,00,00,C7,66
520 DATA 02,05,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,07
530 DATA 00,3E,01,32,0E,48,AF,32,39,51,32,2D,51,32,BB,53,32
540 DATA 99,50,32,FD,50,C3,00,40,1E,00,53,DF,22,A0,F3,C3,E2
550 DATA 88,63,C7,07,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
```

SOLOMON'S KEY (ATARI)

Dans la liste des High-scores, prenez le nom "PLOPPY" et vous aurez droit à l'invincibilité. (BALANTZIAN)

VOYAGER (ATARI)

Lorsque vous êtes dans le menu, tapez :
'WHEN THE SWEET SHOWERS OF APRIL FALL'
et vous pourrez accéder à un menu d'options d'enferrr...Y a tes bottes qui'm'bottent mec!! (BALANTZIAN)

SPHERICAL (ATARI)

Pour avoir des vies infinies, rechercher avec votre éditeur de secteur, les octets :
5379ØØØØ8BØE6A
et les remplacer par
6ØØ4ØØØØ8BØE6A
ou
5379ØØØ98BA6A
et les remplacer par
6ØØ4454298BA6A
(Thierry MAHOUDEAU)

STORM LORD (AMSTRAD)

Pour avoir 255 vies, prenez votre éditeur de secteur, rechercher les octets Ø9 32 A1 6F 21 3Ø 3Ø et remplacez-les par FF 32 A1 6F 21 3Ø 3Ø
(Diégo PRADOS)

SILKWORM (AMIGA)

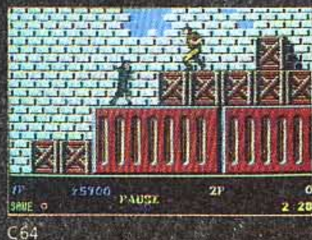
Pour avoir des vies infinies et choisir son niveau, pressez la touche "HELP" et commencer à jouer. Pour changer de tableau, appuyez sur l'un des chiffres du pavé numérique, correspondant au niveau.
(DEMANNET)

SHINOBI



...Bien peu parmi les élèves connaissent Bwah Foo, mais il ne vous faut qu'une seconde — une seconde de Ninja, ça ne dure pas longtemps — pour l'identifier et pour réaliser que celui qui fut l'une des lumières de l'école n'a pas tardé à pencher du côté des ténèbres. Paralysé par un Sort Magique de Bwah Foo, vous ne parvenez plus à bouger un muscle, ni même un cil, alors que les acolytes de Bwah Foo évacuent la salle...

... C'est alors que la diabolique Bwah Foo vous met le défi en mains. D'un bond, il saute sur la tribune et vous jette un regard glaçant. «Mais je me trompe ou c'est ce bon vieux Joe Musashi, renifle-t-il, ce bon vieux Double-shuriken. Tiens, tiens, tiens.»
«C'est de l'or que je veux, continue-t-il, tout l'or qui est dans les coffres de l'école. Et si je ne l'ai pas au plus tard mercredi soir, je tuerai tous les élèves de l'école. Et là, tu commenceras peut-être à comprendre». Et dans un éclair vert et un ricanement sardonique, il disparaît...


C64

- ☐ Cinq zones. Plusieurs étages.
- ☐ Temps limité par zone.
- ☐ Une seule bombe magique par zone
- ☐ Disponible sur: C64 AMSTRAD-ST- AMIGA-P.C.


ATARI ST



C'EST UN JEU VIRGIN LOISIRS

8/10 rue Barbette
75003 PARIS
Tél. (1) 42.78.98.99